3CD

• WIZARDS & WARRIORS • CRAZY TAXI

PEŁNE WERSJE GIER • VIRTUA COP 2

JEST TEŻ W WERSJI Z DVD

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

Numer 02/2004 (96) Luty 2004 Cena 18 zł 50 gr w tym 7% VAT

BEYOND GOOD & EVIL

DEUS EX: INVISIBLE WAR

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

ARMED & DANGEROUS

TEMAT NUMERU

PRZEWODNIK PO
SILENT HILL

ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA
Komputerowa gra RPG w świecie Greyhawk

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Najbardziej znana gra rajdowa na świecie!

colin | mcrae | rally | 2.0™

Doskonała cena

19,99

W roli Twojego pilota
Krzysztof Hołowczyc

PEŁNA WERSJA GRY KOMPUTEROWEJ W CAŁOŚCI PO POLSKU.

PL – PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA – CD PROJEKT

Szukaj w sklepach z grami i punktach z prasą w całej Polsce.

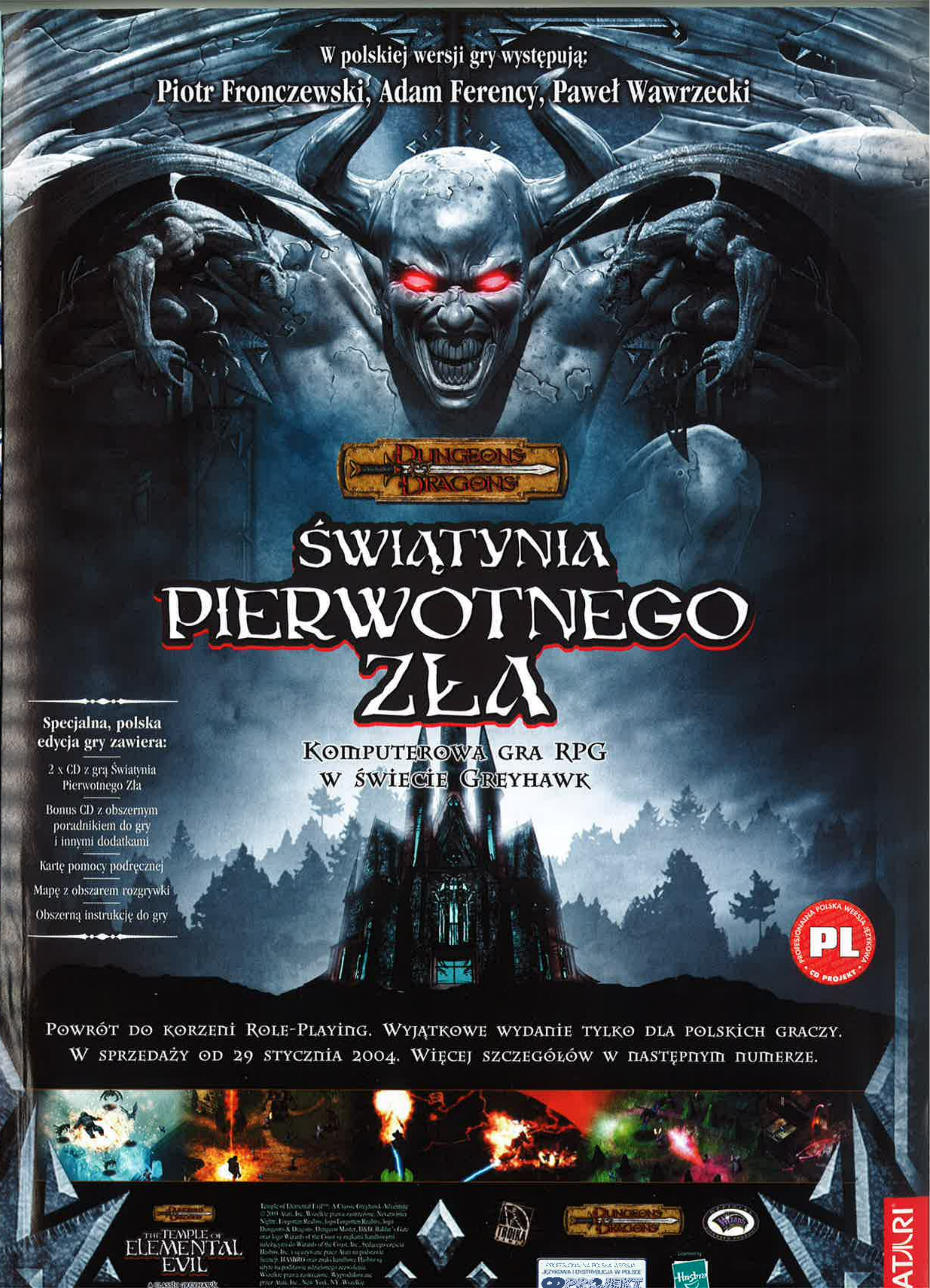
PONOWNIE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ ETHERLORDS II!

2CD

Etherlords® II

PL – PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA – CD PROJEKT

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH



W polskiej wersji gry występują:
Piotr Fronczewski, Adam Ferency, Paweł Wawrzecki
Dungeons & Dragons
Świątynia Pierwotnego Zła
Komputerowa gra RPG w świecie Greyhawk
Specjalna, polska edycja gry zawiera:
2 x CD z grą Świątynia Pierwotnego Zła
Bonus CD z obszernym poradnikiem do gry i innymi dodatkami
Kartę pomocy podręcznej
Mapę z obszarem rozgrywki
Obszerną instrukcję do gry
Profesjonalna polska wersja językowa
PL
CD Projekt
Powrót do korzeni Role-Playing. Wyjątkowe wydanie tylko dla polskich graczy.
W sprzedaży od 29 stycznia 2004. Więcej szczegółów w następnym numerze.
The Temple of Elemental Evil
A Classic Greyhawk
Troika
Dungeons & Dragons
Hasbro
Atari

Konsumuj - pomóż bliźnim!

Nie lubimy telewizyjnych reklam. Nie można powiedzieć, by było to odkrywcze stwierdzenie. Bo kto je lubi? Jednak są reklamy i akcje reklamowe, których szczególnie nie lubimy. Kiedyś bardzo nie lubiliśmy reklam pewnego napoju, w których to grupki „cool ziomiali" przekonywały, że nie ma lepszej metody wyrażenia siebie, i pokazania własnej niezależności, jak robienie tego, na co się ma ochotę. Jasne. Nieważne, że za każdym razem miało się ochotę właśnie na ten napój. W końcu to reklama. Mierziło nas tylko jej orwellowskie przesłanie, że to konsumpcja ma być wolnością, a wolność - konsumpcją. Ale właśnie o to chodziło jej autorom - byś konsumował, połechtany sloganem o wolności.

Jednak i to można przebić. W czasie niedawnych świąt przeżyliśmy potop szczególnie - naszym zdaniem - paskudnych reklam. Zachwalały one różne produkty - choć łączyło je jedno: moralna presja wywierana na nabywców. „Kupując nasz produkt, pomagasz biednym/chorym/nieszczęśliwym dzieciom". I by była jasność: nie mamy nic przeciwko pomocy dzieciom, ba - jesteśmy jak najbardziej za! Tyle, że nie w momencie, gdy taka pomoc nieodparcie kojarzy się z szantażem. Przy okazji przynosi ona ogromny profit producentom, którzy dodatkowo chodzą w glorii „dobroczyńców".

No, bo na czym to polega? Masz kupić produkt X (zamiast Y czy Z), ponieważ dzięki temu jakaś tam część zysku ze sprzedaży tego produktu zostanie przekazana właśnie dzieciom. Szkoda, że nikt nie mówi, jaka to część. Kiedyś producent czekolady, która wówczas kosztowała ok. 1,50 zł, przyznał, że łaskawie oddawał potrzebującym cały jeden grosik od sprzedanej sztuki. (Znając życie - odpisywał sobie to jeszcze od podatku jako darowiznę.) Nie wiemy, jaką marżę zgarniał producent z każdego 1,50 zł - ale domniemywamy, że za bardzo nie zbiedniał. Ba, prawdopodobnie nawet jeszcze na tym zarobił, bowiem sporo osób, w odruchu serca (trzeba pomóc!) kupowało tę czekoladę, zamiast innych. W efekcie utrata części marży odbija się zwiększonymi obrotami, a przy okazji tworzony jest wizerunek „troskliwej marki". I o to właśnie chodzi - o konsumpcję, większe obroty i reklamę, a nie o pomoc.

Nie oczekujcie po reklamujących się firmach ludzkich uczuć. W marketingu nie ma czegoś takiego. Nie ma sentymentów - ten wózek musi się toczyć. Wkrótce po dn. 11.09.2001, gdy w TV dominowały obrazy płonących wież WTC, reklamy nie zniknęły z wizji. Nawet wtedy! Co więcej, pewna firma telefoniczna anonsowała się wówczas (w radiu) równie bezczelnie, co perfidnie, że (tu: nazwa firmy) wstrząśnięta tragedią ODWOŁUJE koncerty (tu podano, kto miał wystąpić), które to miała sponsorować. I tak je odwoływała, wstrząśnięta, po 20 razy dziennie przez dobre dwa tygodnie. Ech...

Ktoś może powiedzieć, że - było, nie było - ta czy inna firma jednak przekazała jakieś fundusze potrzebującym, więc po co to gadanie. Przecież liczy się efekt końcowy!

Fakt, nie negujemy tego. Czy ktoś jednak słyszał, aby ta firma przekazała pieniądze na zbożne cele z JUŻ wypracowanego zysku? Bez przymuszania kogokolwiek do kupowania własnych produktów? A gdzieżby tam - no bo jaki miałaby w tym interes. (Z drobnymi wyjątkami – acz wciąż nie bezinteresownie.) Tu przecież chodzi o to, by pod pozorami pomagania innym nakręcać koniunkturę. Konsumuj, bracie, konsumuj! Pomóż biednym... producentom.

Podobnie się zresztą dzieje w przypadku supermarketów. Stoją tam np. ogromne kosze, do których można wkładać towary, a te zostaną przekazane biednym/chorym/bezdomnym. Fajnie. Świetnie. Szlachetnie. Ciekawe tylko, dlaczego stoją one zawsze ZA kasami. Najpierw zapłać (nam) za towar - a potem podziel się nim z biednymi, kliencie - masz nasze firmowe błogosławieństwo. „Alleluja", psiakrew. A same choćby parszywego jogurtu tam nie włożą. No, chyba że się już przeterminował. Mimo to zawsze pozostają chętne do pomocy innym - naszymi rękoma, naszą kasą, robiąc przy tym świętoszkowate miny, no i znacznie większą kasę. Cóż, o to tu właśnie chodzi. Kasa. Cash, mamona, geld, pieniążki. Money, money... Wokół nich kręci się nasz świat.

Po co o tym wszystkim piszemy? Przede wszystkim dlatego, że to nas wkurza. Pomyśleliśmy też, że nie chcemy, by CDA kiedykolwiek było kojarzone z takimi „śliskimi" zagraniami. (Wiele lat temu pewne pismo o grach nieudolnie próbowało się „podpiąć" pod pierwszą Wielką Orkiestrę Świątecznej Pomocy i proponowało, by czytelnicy przekazywali redakcji komputery, które redakcja ów pisma miała przekazać później domom dziecka. Nie dodała tylko „nagłaśniając to gdzie się da i jak się da", ale czyż to nie było oczywiste. Przecież gdyby było inaczej, czytelnicy mieliby zanieść te komputery dzieciakom samodzielnie. Sama z siebie redakcja nie zaoferowała NIC - prócz pośrednictwa. Do dziś pamiętamy niesmak, jaki pozostał w naszych ustach po tej sprawie.)

Dlatego otwarcie i prosto w oczy piszemy: naturalnie, że chcemy, byś kupował CDA, Czytelniku, bo mamy w tym interes, mamy z tego pieniądze - bo to nam zapewnia byt. I nie zamierzamy nikomu mydlić oczu, że kiedy kupujecie pismo - sprawiacie, iż świat staje się w jakiś sposób lepszy. (Jednak weselszy - dla Was - i owszem.) Redakcja CDA to dla nas miejsce pracy i staramy się tu „wyprodukować" jak najlepsze i najbardziej atrakcyjne pismo - tak, by dostarczyć Wam powodów do jego kupna. Zagwarantować poczucie, że nie jest to kasa wywalona w błoto i że to się Wam po prostu opłaca. Czysty, dobry interes dla obu stron. Nikt nikomu nie robi łaski i nie wygłasza przy tym wzniosłych słów.

...I tak zeszliśmy do parteru, czyli krótkiego omówienia zawartości najnowszego CDA. Po świątecznych/specjalnych szaleństwach nadszedł czas, by nieco ochłonąć. Stąd obecny numer pisma będzie taki... bardziej spokojny i wyciszony (*). W końcu za dwa miesiące obchodzimy urodziny, a wkrótce potem - jubileusz 100 wydania CDA. Wiadomo, że będzie wtedy niezła zadyma. A trzeba przecież przed taką podwójną imprezą wziąć oddech i otrzeć pot z czoła, prawda? Luty właśnie to dobry czas ku temu. Co miało się pojawić na rynku z „wielkich" tytułów - już było. Wiosna jeszcze nie nadeszła, zima nie całkiem odeszła, choć już ma z górki. Wszystko pozostaje w takim specyficznym zawieszeniu, niczym w matriksowym bullet time'ie. I tak jak w Matriksie - wkrótce czas gwałtownie przyspieszy, a Wam z wrażenia oczy wyjdą na wierzch. Już wkrótce, a póki co...

Miłej lektury!

Zbigniew Bański   Jerzy Poprawa

(*) skoro wyciszenie to po cichu powiemy, że w tym numerze zrecenzowaliśmy aż 25 gier - czyli o 5-7 więcej niż zwykle. Ta taka nasza cicha niespodzianka dla czytelników.

CDA 3/04 szukajcie w kioskach w okolicy 24.02.2004!

CD-ACTION®

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Luty 02/2004 (96)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Majcher, Jakub Siepkowski, Jacek Sawicki

Korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Zespół
Anna Chojnowska tel. (022) 517 05 80
Iwona Chojecka tel. (022) 517 05 35
Marcin Ziółkowski tel. (022) 517 05 36
Agnieszka Przybylińska tel. (022) 517 05 33

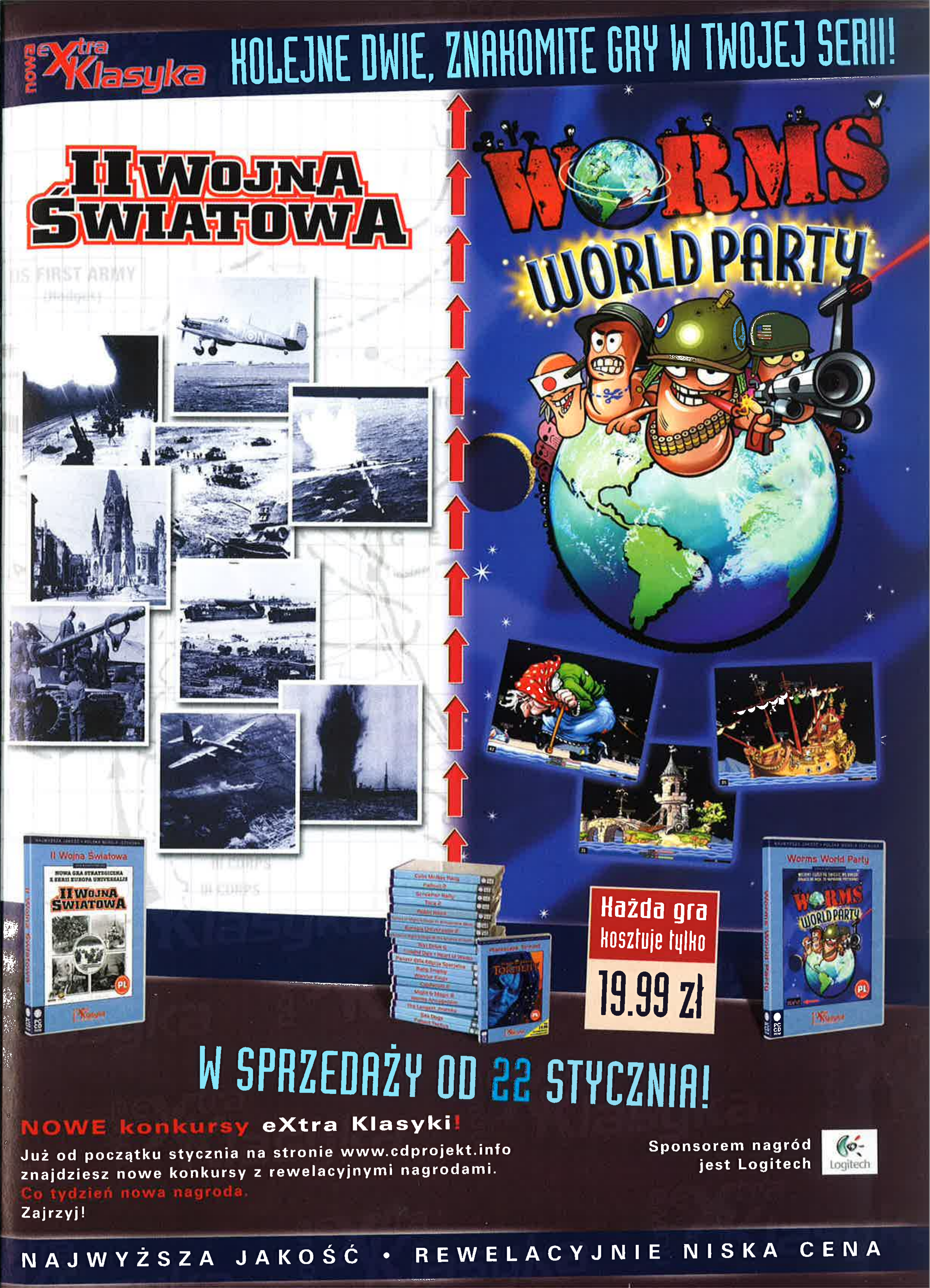
Promocja prenumeraty
Magdalena Czerwińska tel. (022) 517 05 34

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl


nowa eXtra Klasyka
KOLEJNE DWIE, ZNAKOMITE GRY W TWOJEJ SERII!
II WOJNA ŚWIATOWA
WORMS
WORLD PARTY
II Wojna Światowa
Worms World Party
Każda gra kosztuje tylko
19.99 zł
W SPRZEDAŻY OD 22 STYCZNIA!
NOWE konkursy eXtra Klasyki!
Już od początku stycznia na stronie www.cdprojekt.info znajdziesz nowe konkursy z rewelacyjnymi nagrodami.
Co tydzień nowa nagroda.
Zajrzyj!
Sponsorem nagród jest Logitech
NAJWYŻSZA JAKOŚĆ • REWELACYJNIE NISKA CENA

Spis treści

Wstępniak ... 004
Zawartość Cover CD ... 008
Kalejdoskop ... 018

ZAPOWIEDZI

Bard's Tale ... 034
Colin McRae Rally 04 ... 032
Evil Genius ... 030
Gangland ... 036
Hannibal - The Game ... 024
Sacred ... 028
Splinter Cell: Pandora Tomorrow ... 022
Transport Giant ... 026

TEMAT NUMERU

Przewodnik po Silent Hill ... 038

RECENZJE

Armed & Dangerous ... 074
Beyond Good & Evil ... 052
Broken Sword 3 ... 088
Championship Manager 03/04 ... 055
Chaos Legion ... 100
Contract J.A.C.K. ... 068
Deus Ex: Invisible War ... 060
Dungeon Siege: Legends of ... 064
Empires: Dawn ... 072
IndyCar Series ... 082
Kangurek Kao 2 ... 092
Korea: Zapomniany Konflikt ... 080
Law & Order 2 ... 077
Lords of EverQuest vs.
Lord of the Rings: War of the Ring ... 084
MtG: Battlegrounds ... 059
Northland ... 091
Patrician 3 ... 067
Robin Hood: DOTC ... 090
Secret Weapons Over Normandy ... 094
Skoki Narciarskie 2004 ... 102
Teenage Mutant Ninja Turtles ... 056
Tortuga: Pirate Hunter ... 070
W40K: Fire Warrior ... 098
Wallace & Gromit: Project Zoo ... 078

NIE TYLKO GRAMY

Skype ... 125

O GRACH - INACZEJ

Abandonware ... 122
Fallout 3 – raport specjalny ... 114
Jak sprzedać kiepską grę ... 118
Tetrykiem w grę, grą w tetryka ... 116

HARDWARE

Asus Radeon 9800 XT ... 128
Creative Megaworks S750 ... 135
Creative Prodikeys DM ... 130
Epson C64 ... 134
GP Smart 2 ... 137
HP Skanjet 4600 ... 136
Logitech Z2200 ... 130
MicroLink dLan Starter Kit ... 133
MSI 52x32x52 ... 136
MSI FX5700 Ultra TD128 ... 129
Myszki Manta ... 132
NEWSY ... 126
Nokia 6600 ... 131
Shuttle XPC ST61G4 ... 134
Trust i Pentagram ... 138

INNE

Action Redaction ... 142
FPP Zone ... 108
Gamewalker ... 046
Instrukcje do gier ... 119
Kaszanka Zone ... 104
Linuks Games ... 110
Na Luzie ... 111
Prenumerata ... 140
Tawerna RPG ... 107
Tipsy ... 146
VETO! ... 106

INDEKS GIER

Armed & Dangerous ... 074
Bard's Tale ... 034
Beyond Good & Evil ... 052
Broken Sword 3 ... 088
Championship Manager 03/04 ... 055
Chaos Legion ... 100
Colin McRae Rally 04 ... 032
Contract J.A.C.K. ... 068
Deus Ex: Invisible War ... 060
Dungeon Siege: Legends of ... 064
Empires: Dawn ... 072
Evil Genius ... 030
Gangland ... 036
Hannibal - The Game ... 024
IndyCar Series ... 082
Kangurek Kao 2 ... 092
Korea: Zapomniany Konflikt ... 080
Law & Order 2 ... 077
Lord of the Rings: War of the Ring ... 084
Lords of EverQuest ... 084
MtG: Battlegrounds ... 059
Northland ... 091
Patrician 3 ... 067
Robin Hood: DOTC ... 090
Sacred ... 028
Secret Weapons Over Normandy ... 094
Skoki Narciarskie 2004 ... 102
Splinter Cell: Pandora Tomorrow ... 022
Teenage Mutant Ninja Turtles ... 056
Tortuga: Pirate Hunter ... 70
Transport Giant ... 026
W40K: Fire Warrior ... 098
Wallace & Gromit: Project Zoo ... 78

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Cenega 17,37; CD Projekt 1,2,3,5,21,27; EXE 147; Hyper 139; LK Avalon 13; Manta 35,121; Media – Tech 131; Multimedia Vision 133,135,137; NEC 148; Play 15; Toshiba 11; Wapster 141; Warner Bros. 71

HITY NUMERU

Przewodnik po Silent Hill

38

Witajcie w upiornym przewodniku po upiornym miejscu. Mieście, w którym toczy się fabuła jednego z najbardziej przerażających cyklów gier.

52

Beyond Good & Evil

Zaskakująca gra twórców Raymana. Nie dość, że łączy przygodówkę z akcją, to charakteryzuje się specyficznym klimatem i grafiką. Jednych zachwyci, innych zdegustuje – jednak nikogo nie pozostawi obojętnym.

Deus Ex: Invisible War

60

Od dawna wyczekiwana... i pojawiła się (w USA) w atmosferze skandalu. Krótko: było w niej tak dużo błędów, że wydawca uznał tę wersję za... betę. Hmm...

Secret Weapons Over Normandy

94

Ci, którzy kiedyś zachwycali nas symulatorami Tie-Fighterów i X-Wingów, tym razem przenoszą gracza do realiów II wojny światowej. Ale napotkacie tu nie tylko samoloty, które brały udziału w tamtych walkach (plus prototypy tych, które nie brały) – pojawią się też pojazdy z pewnej bardzo, bardzo odległej galaktyki...

Fallout 3

Czyli sporo o grze, której nie będzie... Chociaż to też nie jest do końca pewne. Poczytajcie!

114

Co to za postać ?
CENA TYLKO 1,99 zł
OSTRO GRAMY
VIRUS_ TM
INNY MAGAZYN O GRACH
Sprawdź w nowym numerze Virusa_

W SKRÓCIE:

PEŁNE WERSJE

Virtua Cop 2

Wymagania: sprawny PC :)
Gatunek: shooter

Stara (ale jara!) automatowa strzelanina. Grafika może dziś się wydać taka sobie - ale grywalność... Dajcie jej szansę! Zasady? Idziesz naprzód, widzisz celownik broni, no i złych ludzi... Zresztą, ludzie, kto nie widział/ słyszał o Virtua Cop? Toż to gierka była na automatach i chyba wszelkich możliwych konsolach.

Crazy Taxi

Wymagania: PII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB
Gatunek: arcade/symulator

Zręcznościówka z elementami symulacji - szalony taksówkarz, szaleni klienci, szalona jazda... To również konwersja konsolowego hitu na PC (i to całkiem jeszcze młoda) i co rzadkie - udana konwersja. Polska instrukcja na płycie CD. Nawet jeśli nie lubisz takich gier, warto ją zainstalować, by posłuchać dynamicznej rockowej muzyki.

Polska (i angielska) instrukcja w katalogu Manual na CD.

Wizards & Warriors

Wymagania: PII 233, 64 MB RAM, 880 MB miejsca na HDD, wskazany akcelerator
Gatunek: cRPG

Krótko mówiąc, klasyczny w stylu i formie cRPG. Fani erpegów się ucieszą, reszta i tak to oleje, więc co ja się będę rozwodził. Zainteresowanych odsyłam bodaj na następna stronę - tam powinno być o grze więcej. Polska instrukcja na Cover CD z demami.

UWAGA!
Niektóre programy antywirusowe, szczególnie gdy są ustawione na wysoki poziom skanu heurystycznego MOGĄ (*) alaramować o wirusach w niektórych plikach (np. trainerach w Bonusie 2). Uspokajamy - to fałszywy alarm, testowaliśmy każdy podejrzany plik - i nie ma powodów do obaw. Możecie je bez strachu instalować.

(*) skan heurystyczny polega na tym, że program szuka programów, jakie MOGĄ być wirusami, bo zawierają jakieś podejrzane procedury. Problem w tym, że wiele programów, mimo że zawiera takowe sekwencje, NIE jest wirusami.

Wizards & Warriors

Crazy Taxi

Virtua Cop 2

DEMA

- Armed & Dangerous
- Beyond Good & Evil DVD
- Broken Sword - The Sleeping Dragon DVD
- BS Hacker Replay
- Crimsonland+
- Deus Ex: Invisible War
- Dungeon Siege: Legends of Aranna DVD
- Lords of EverQuest DVD
- Massive Assault DVD
- Robin Hood - Defender of the Crown DVD
- Secret Weapons Over Normandy DVD
- SpellForce: The Order of Dawn DVD
- Uru: Ages Beyond Myst DVD
- War of the Ring DVD

BONUSY

- Action Mag
- Adventure Zone
- Bonus 1
- Bonus 2
- DVD Bonus DVD
- Emu Kouncik
- Esensja
- FAQ
- FPPMegaZin
- Komiks Zone
- MP3 Zone
- RTS Area
- Speedzone
- Sport Center
- Strefa WWW
- Tawerna RPG
- Wizards & Warriors instrukcja PL

DODATKI DO GIER

- Battlefield 1942: Pirates DVD
- C&C Generals: Nova DVD
- Chrome DVD
- Dungeon Siege: Copperhead DVD
- Mafia: Skoda Pack DVD
- Max Payne 2 DVD
- Q3A: Brainworks DVD
- Silent Storm DVD
- XIII DVD

PATCHE

- Age of Mythology 1.08 DVD
- Bf1942 v1.45 -> 1.5 DVD
- Bf1942 v1.5 DVD
- Beyond Good & Evil AMD demo patch DVD
- Call of Duty ATI patch DVD
- Chaser v1.49 DVD
- CM 03/04 v4.1.2 DVD
- Commandos 3 v01. 42 DVD
- Contract J.A.C.K. vol. 01 DVD
- Fire Departament - Maintenance Pack 1.1 DVD
- H&D 2 v1.02 DVD
- Jedi Academy v1. 01 DVD
- Judge Dredd vol. 01 DVD
- Kangurek Kao 2 v01. 01 DVD
- Mistmare v01. 07 DVD
- Robin Hood_DOTC 1.01 DVD
- Starfleet Command Orion Pirates v2.5->2.5.5 DVD
- TRON 2 v01. 02 DVD
- Top Gun Combat Zones DVD
- Warhammer 40K_Fire Warrior DVD
- Worms 3D Service Patch DVD

TRAILERY

- Alias
- Armed & Dangerous DVD
- Backyard DVD
- Breed DVD
- Call of Duty DVD
- Colin McRae Rally 4
- Collin McRae 4 (inne) DVD
- Doom 3 DVD
- Driver 3 DVD
- Gladiator DVD
- Hidden & Dangerous 2 DVD
- Hitman 3
- Mythica DVD
- Painkiller DVD
- Quidditch DVD
- Rome: Total War DVD
- Sabotage DVD
- Singles DVD
- SpellForce DVD
- UT2004 DVD

Uwaga!
Wszystkie filmy oglądaliśmy, dajemy gwarancję, że działają. Jeśli jakiś nie chce chodzić na twoim sprzęcie, znaczy to (w 99% przypadków) tylko, że nie masz w systemie odpowiednich kodeków itd., a nie że uszkodzona jest płyta...

UŻYTKI

- Acrobat Reader DVD
- Alcohol 120% 1.4.8 DVD
- Audio Conversion Wizard 1.65 DVD
- Bypass Client DVD
- Deep Burner DVD
- DirectX 9.0b DVD
- HWiNFO32 1.34 DVD
- JetAudio 5.1.10 Basic DVD
- JV16 Power Tools 1.4.1 DVD
- Kerio Personal Firewall 4.0.10
- MemTest 86 3.0 DVD
- MyIE2 DVD
- Spam OFF 1.6 DVD
- Total Commander 6.01 DVD
- WinAmp 5.01
- WMP 7.0 DVD

PARTY

Zmień wygląd swojej komórki

LOGOSY SMS 7164 1,22 ZŁ
NOKIA, MOTOROLA, ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SONY ERICSSON

??? 002000 · Low Credits 018011 · 002474 · USER IQ TO LOW ERROR! 018006 · U.S.S.R. 002872
002526 · 001998 · 001523 · CALL ME! 002451 · Ctrl Alt Del 018294
002983 · 018029 · SUPER HERO 007226 · 001470 · 001517
FILES 003064 · CRAZY 002167 · WUMM!!! 002901 · co to za sieć? 001997 · 002655
002103 · ŚWIAT JEST PIĘKNY 008056 · 002898 · 002461 · READY. 007203
HEY! 007887 · 112 001992 · CHAT KONTAKT 007209 · PARTY 019625 · HELLO 002618
PEACE! 007191 · MAFIA 002425 · 008278 · IT'S YOUR FRIEND! 002600 · FBI 002552
aliens 007833 · Enemy 002708 · MR. Cool 003035 · Garfield 002001 · Sun 002814
co się łampisz? 008072 · RUSZ GŁOWĄ! 008120 · 003089 · KELLY OSBOURNE 017966 · XL 002904

Nokia: 2100, 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3590, 3610, 3650, 5100, 5110, 5110i, 5130, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6138, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6590i, 6610, 6800, 7110, 7190, 7210, 7250, 7650, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i, 9290, **Alcatel:** OT 311, OT 511, OT 512, OT 715, **Ericsson:** T20e, T29, T39, T65, T66, T68, T68i, R520, R600, T200, **Motorola:** C330, T280i, T720i, T722i, V60i, V66i, **Sony Ericsson:** P800, T300, T68i, **Siemens:** A50, C55, M50, MT50, S55

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć nowe logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer loga) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wyślij AA22.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA22.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA22.E(numer loga), Siemens wyślij AA22.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA22.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA22.105599.50577935I, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga.

KOLOROWE LOGOSY SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA

CCCP AA22.022113 · AA22.021344 · VIRUS DETECTED!!! AA22.020361 · AA22.021972 · WSTAWAJ AA22.023329
AA22.022860 · AA22.022857 · Real madrid AA22.022632 · 2004 AA22.023628 · IBM AA22.022716
CZAS NA ŁYŻWY AA22.023326 · POLSKA AA22.022114 · Nasi górą!!! AA22.021346 · AA22.021359 · AA22.022678

Nokia: 3510i, 3530, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 8910i

KOLOROWE TAPETY SMS 7365 3,66 ZŁ NOKIA

021647 · 022306 · 022167 · 022338 · 021643 · 022346 · 022308

NOKIA 3510i, 3530, 8910i wyślij ND22.(numer tapety) NOKIA 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250 wyślij NG22.(numer tapety)

WIADOMOŚCI GRAFICZNE NOKIA SMS 7265 2,44 ZŁ

PUDDLE OF MUDD AA22.018113 · AA22.016323 · FRED DURST AA22.017946 · AA22.015887
AA22.017663 · AA22.016965 · AA22.013105 · AA22.016975
AA22.016464 · WWW AA22.015752 · AA22.016479 · AA22.023478
Stress AA22.015889 · AA22.016376 · AA22.018121 · AA22.016418
AA22.016184 · Wrrr... AA22.011550 · AA22.018357 · może kino? AA22.016023
AA22.016454 · AA22.015717 · Dont worry Be happy AA22.011549 · AA22.015990
mam pomysł AA22.016031 · JAK UROŚNĘ BĘDĘ TAKA TWOJA KOMÓRKA AA22.011541 · AA22.015880 · AA22.016330
AA22.015870 · AA22.016423 · 2004 AA22.023747 · AA22.016480
zadzwoń AA22.016002 · PARTY AA22.015749 · ONLINE AA22.015883 · you! AA22.018331

GRAFIKI SMS 7365 3,66 ZŁ SIEMENS

GORĄCZKA 39,5°C AA22.S019657 · KOREK! AA22.S019663 · I Miss You AA22.S019669
ESPRESSO AA22.S019662 · Obudź się !!! AA22.S019650 · wróć do mnie AA22.S019681

Siemens: S45, SL45i, ME45, S55

DZWONKI SMS 7365 3,66 ZŁ SIEMENS

AA22.S023955 Busted, Crashed the Wedding
AA22.S023957 Kylie Minogue, Slow
AA22.S023954 A.Lipnicka & J.Porter, Bones of Love
AA22.S023284 Sean Paul, Like Glue
AA22.S023547 Evanescence, Going Under
AA22.S023550 Sophie Ellis Bextor, Mixed Up World
AA22.S023552 Mezo, Żeby nie bylo
AA22.S023506 Peja, Głuch Noc
AA22.S023958 Celine Dion, Tout l'or des hommes
AA22.S023956 Sweet Noise & Peja, Jeden taki dzień

Siemens: A50, C45, C55, M50, M55, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.S(numer logo lub dzwonka). numer telefonu znajomego np. AA22.S105599.50577935I

DZWONKI SUPERHITY SMS 7265 2,44 ZŁ NOKIA

POP
AA22.021825 Outlandish, Aicha
AA22.021372 Beyonce, Baby Boy
AA22.022525 Kylie Minogue, Slow
AA22.022282 Robbie Williams, Something Beautiful
AA22.021373 Dido, White Flag
AA22.021935 Kate Ryan, Mon coeur resiste encore
AA22.019877 Kate Ryan, Desenchantee
AA22.022275 Black Eyed Peas, Where Is The Love
AA22.019840 In-Grid, In-Tango
AA22.023019 Sugababes, Hole In The Head
AA22.019627 Dj Bobo, Chihuahua
AA22.021576 Scooter, Maria I Like It Loud
AA22.021575 Paul Sean, Get Busy
AA22.014070 Avril Lavigne, Sk8er Boi

ROCK
AA22.021794 Metallica, Frantic
AA22.022596 P.O.D., Alive
AA22.021819 Stereophonics, Maybe Tomorrow
AA22.021375 Linkin Park, Numb
AA22.019367 Linkin Park, Crawling
AA22.011866 Red Hot Chili Peppers, The zephyr song,
AA22.018257 Reamon, Jeanny
AA22.022597 P.O.D., Youth Of The Nation
AA22.022533 The Rasmus, First Day Of My Life
AA22.023016 Limp Bizkit, Behind Blue Eyes
AA22.021377 The Rasmus, In The Shadows
AA22.020714 Him, The Sacrament
AA22.018507 Him, The Funeral Of Hearts
AA22.019371 Linkin Park, Points Of Authority
AA22.022278 Limp Bizkit, Eat You Alive
AA22.022276 Coldplay, God Put A Smile Upon Your Face

HIP HOP
AA22.017083 Peja/Slums Attack, Głucha Noc
AA22.022288 Mezo, Żeby nie było
AA22.019513 WWO, Damy radę
AA22.023583 Fenomen, To nie tak
AA22.023587 Peja/Sweet Noise, Jeden taki dzien
AA22.023586 Paresłow/tede, Gwiazdor
AA22.023585 Mezo/lajner, Mezokracja
AA22.019511 Sistars, Spadaj
AA22.019512 Tewu, Tempo
AA22.023584 Mezo, Aniele
AA22.023582 Ascetoholix/szad, Suczki
AA22.019508 Hadesu Ls, Dobra Rzecz
AA22.017852 Peja/ Slums Attack, Jest jedna rzecz
AA22.019510 Mor W.A, Tam i z powrotem

POLSKIE
AA22.022277 Natalia Kukulska, Kamienie
AA22.021818 Kasia Stankiewicz, Schyłek lata
AA22.021376 Łzy, Anka, ot tak
AA22.018734 Stachursky, Taka jak ty
AA22.018727 Blue Cafe, Do nieba, do piekła
AA22.022279 Raz Dwa Trzy, Jutro możemy być szczęśliwi
AA22.021374 Reni Jusis, Kiedyś Cię znajdę
AA22.020716 Myslovitz/M.Grechuta, Kraków
AA22.019839 Ewelina Flinta, Goniąc za cieniem
AA22.018260 Marcin Rozynek, Najlepsze
AA22.021815 Negatyw, Jesteśmy
AA22.022286 Bajm, Być z Tobą
AA22.020715 Kayah, Testostereon
AA22.019876 Marcin Rozynek, Siłacz
AA22.015356 Krzysztof Krawczyk, Jestem Sobą
AA22.019841 Łzy, Kocham to dziś nic nie znaczy

NAJWIĘKSZE PRZEBOJE NOKIA 2003

NAJTAŃSZA POLIFONIA

MONO SMS 7265 2,44 ZŁ	POLI * SMS 7365 3,66 ZŁ	
AA22.012947	DD22.000028	Tatu, Robot
AA22.014072	DD22.000036	Jenifer Lopez, Jenny from the block
AA22.019756	DD22.001394	Kate Ryan, Libertine
AA22.011862	DD22.000448	Nelly and Kelly Rowland, Dilemma
AA22.009218	DD22.000443	Eminem, Cleaning out my closet
AA22.013344	DD22.001401	Kukiz/Borysewicz, Jeśli tylko chcesz
AA22.018509	DD22.001399	Łzy, Oczy szeroko zamknięte
AA22.010049	DD22.000360	Las Ketchup, Asereje
AA22.019837	DD22.001398	Bajm, Myśli i Słowa
AA22.019840	DD22.001396	In-Grid, In-Tango
AA22.021623	DD22.001378	One T + Cool T, The Magic Key
AA22.017847	DD22.001364	Ich Troje, Babski świat
AA22.019998	DD22.001385	Evenescence, Bring Me To Life
AA22.021575	DD22.001379	Sean Paul, Get Busy
AA22.009208	DD22.000026	Tatu, Nas nie dogoniat

Dzwonki polifoniczne dostępne dla telefonów Nokia: 3510, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250

Jeżeli chcesz mieć nowe kolorowe logo, SUPERHITY oraz wiadomości graficzne, wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7265. Kosztuje Cię to tylko 2,44 zł. Aby ściągnąć dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: DD22.(numer dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorowe logo, wiadomość graficzną lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.50577935I. **Przed pobraniem dzwonka polifonicznego, kolorowego loga i tapety upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP. Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA.**

Wizards & Warriors

PEŁNA WERSJA

Gatunek **cRPG**
Ocena w CDA **8**
Wymagania **PII 233, 64 MB RAM, 880 MB miejsca na HDD**
Akcelerator **niekoniecznie**

Fragmenty recenzji

Wśród twórców gier trwa przedziwna rywalizacja - prawdziwy wyścig, w którym - aby wygrać - nie należy jak najszybciej przebierać nogami czy wiosłami, lecz przedstawić światu grę jak najbardziej udziwnioną, a jeszcze lepiej - stworzoną z mieszaniny kilku całkowicie różnych gatunków. Do tego chlubnego grona można niewątpliwie zaliczyć ekipę znaną jako Heuristic

Park. Ta we współpracy z niejakim D.W. Bradleyem stworzyła grę Wizards & Warriors.

Nazwisko współtwórcy z pewnością znane jest starszym graczom, szczególnie miłośnikom komputerowych RPG. On to przecież jest odpowiedzialny za kilka części słynnego cyklu Wizardry.

Dawno, dawno temu dwie nieśmiertelne istoty - dobra i zła - trochę się pokłóciły i postanowiły raz na zawsze wyrównać ze sobą porachunki. (...) Konsekwencje tego są takie, że ty, drogi graczu, znów będziesz musiał wbić się w przyciasną zbroję, skompletować drużynę śmiałków i raz jeszcze wyruszyć w świat, aby zapobiec jego prawie pewnemu upadkowi.

Jako się rzekło, grę zaczynamy od stworzenia drużyny śmiałków, którą następnie prowadzimy długą drogą ku chwale i zaszczytom. Maksymalna liczba podróżników w naszym zespole to sześciu i te postaci możemy sobie stworzyć samodzielnie, zanim zaczniemy grać. Warto przy tym wspomnieć, że jeśli taka nasza wola, możemy pokierować choćby jednym śmiałkiem, ale osobiście odradzam takie postępowanie.

Jak przystało na cRPG rozgrywane w realiach fantasy, tworzona przez nas postać nie musi być człowiekiem. Dostępnych jest (oprócz ludzi) dziewięć ras znacznie się między sobą różniących.

Świat, jaki przyjdzie nam zobaczyć, nie dość, że jest ogromny, to zróżnicowany i moim zdaniem - całkiem przyjemnie przedstawiony.

Dawno już tak dobrze się nie bawiłem podczas zwiedzania podziemia i szukania ukrytych przycisków czy kombinowania, jak by tu otworzyć kolejne drzwi. Poziom zagadek stawianych przed graczem nie jest najwyższy, ale pozwala to wspaniale się bawić i przy okazji nie doprowadza gracza do szału absurdalnymi problemami. Oczywiście momentami bywa trudno, ale to chyba warunek konieczny do tego, aby gra w ogóle była grywalna i dawała jakąś satysfakcję z jej ukończenia.

Wizards & Warriors jest grą łączącą elementy typowe dla klasycznych już gier cRPG z możliwościami, jakie dają współczesne komputery. Dzięki nim właśnie możliwe stało się stworzenie tak dużego świata gry, takiej ilości dostępnego sprzętu, czarów, umiejętności i innych rzeczy, których nadmiar nigdy graczom nie szkodził. Jeśli Dungeon Master, Eye of the Beholder, Wizardry coś ci mówią, powinieneś spróbować sił w Wizards & Warriors. Jeśli jesteś zupełnie zielony w tym temacie, również możesz się tym tytułem zainteresować - dzięki regulacji stopnia trudności możesz powoli przyzwyczaić się do trudów, jakie czekają na gracza w grach cRPG. A nuż ci się spodoba?

Polska instrukcja na Cover CD z demami.

INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD INFO COVER CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

MiniInstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:
1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. kliкniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 06.01.2004, Norton Antivirus 2001 (baza z dn. 04.01.2004). Wirusów nie!!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

Przypominamy, że:

gra/program w pełnej wersji

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w wybieratce:
Zespół: **Enter Chaos**
Tytuł utworu: **Aura Sense**
Album: **Aura Sense**
Wydawca: **MMP**
Strona: **www.ec.themetal.net**

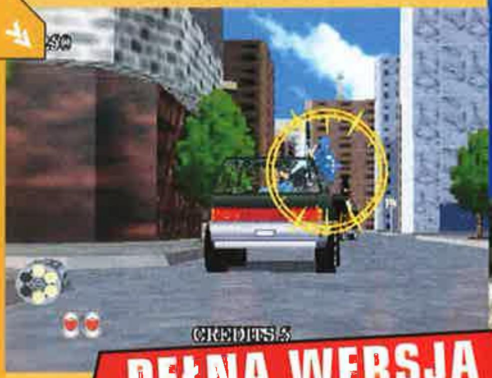
Czas na pokaz.
Mobilne kino domowe.

Prezentujemy nową gwiazdę wielkiego ekranu. To Toshiba Satellite P20, oszałamiający komputer przenośny z 17-calowym, panoramicznym ekranem o formacie 16:10. Notebook wspomagany jest również gwiazdorską obsadą: ultraszybkim procesorem Intel® Pentium® 4 z technologią HT oraz najnowszym procesorem graficznym NVIDIA® GeForce™ FX Go 5200. Wyposażony w DVD-Multi drive, wysokiej jakości głośniki Harman Kardon oraz pilota pozwala odczuć pełnię możliwości mobilnego, domowego kina.

Choose freedom.
computers.toshiba-europe.com

Techmex SA
Bielsko-Biała, ul. Partyzantów 71, tel.: (033) 813-01-00, fax: (033) 813-00-30
Warszawa, ul. Przasnyska 6b, tel.: (022) 560-82-00, fax: (022) 560-82-30

TOSHIBA



PEŁNA WERSJA

Virtua Cop 2

Nooo... gra stara jak świat, bo chyba jeszcze z 1996 roku. Dlatego ci wszyscy, którzy za wyznacznik jakości tytułu biorą grafikę, ew. ilość pamięci, jakiej wymaga, proszeni są o ominięcie jej szerokim łukiem. I tak tylko się wkurzycie i zaczniecie nas bombardować listami „dajcie coś porządniejszego, większego g**** nie widziałem na oczy" itd. Panowie, to nie jest gra dla was.

A dla kogo? Ano dla tych, którzy po prostu oczekują sporej dawki niezobowiązującej do niczego roz(g)rywki, a grywalność stoi u nich na pierwszym miejscu. To gra dla oldschoolowców i tych, którzy mają zaimplementowany w głowie organiczny akcelerator przez niektórych zwany wyobraźnią. To gra dla tych, którzy potrafią docenić np. „Wkurzonego działkowicza" :) - gwarantuję, że ta gra jest niewątpliwie dużo lepsza. :)

I mimo że graficzka „ssie" na całego, potęga grywalności VC (gry - skądinąd - znanej z automatów i chyba wszystkich konsol) jest porównywalna z potęgą Gwiazdy Śmierci.

Zatem - daj jej szansę, nie patrz na badziewne obrazki. Spróbuj ją zaliczyć (co wcale nie będzie takie proste, jak ci się wydaje), a zobaczysz, że „nie wszystko złoto, co się świeci". W razie czego, gdyby ci nie przypadła do gustu, proszę nie pyskować - ta gra zajmuje na CD dużo mniej miejsca niż niejedno kiepskie demo, które kończy się po 5 minutach. Jak na te kilkanaście MB (i swój wiek) to naprawdę dobra gra. :)

UWAGA!
Aby uruchomić ustawienia gry, podczas gry należy wcisnąć lewy klawisz [ALT]. Otworzy się okienko - menu będziemy mogli ustawić rozdzielczość, klawiszologię i inne parametry.

Gatunek: **shoot'em up**
Wymagania: **sprawny PC**
Ocena w CDA: **wtedy jeszcze nie ocenialiśmy**

Gatunek: **akcja/zręcznościowa**
Wymagania: **PII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB**
Akcelerator: **16 MB**
Ocena w CDA: **8**

PEŁNA WERSJA

Crazy Taxi

Fragmenty recenzji

W Crazy Taxi wcielasz się w jednego z czterech taryfiarzy pracujących w firmie Crazy Taxi. Każdy z nich ma inne auto, co w trakcie gry przekłada się nieznacznie na różnice w sterowaniu pojazdem - przyspieszenia czy prędkości maksymalnej. Wszystkie wozy są jednak pomalowane na żółty kolor - znak rozpoznawczy firmy Crazy Taxi.

Siadasz za kółkiem jednego z tych samochodów i wyruszasz w miasto pełne klientów - warto napisać kilka słów i o jednym, i drugim. W grze dostępne są dwa różne miasta: jedno przeniesione wprost z automatów, zaś drugie będące lokacją, jaką stworzono specjalnie na potrzeby wszystkich późniejszych konwersji gry. Oba wzorowane są na San Francisco - leżą nad morzem, sporo w nich zieleni i zamieszkują je kolorowi roześmiani ludzie, przede wszystkim

zaś nie brakuje w nich stromych uliczek, jakie dają możliwość wykonywania szalonych skoków oraz innych ewolucji rodem ze szkółki dla kaskaderów. Tak jak kierowcy, tak i ich klienci są w tej grze szaleni. To drugie ma nieco inny charakter - mniej tu widoków do podziwiania, natomiast więcej budynków oraz skrzyżowań.

Sama rozgrywka może się toczyć w jednym z dwóch trybów - Arcade i Original. Oba różnią się jedynie mapą, na której jeździsz taksówką. Tą zaczynasz zawsze w tym samym miejscu, rozłożony wygodnie, z nogami na drzwiczkach kabrioletu-taksówki. Po chwili siadasz, naciskasz pedał gazu i zaczyna się! Podczas jazdy po ulicach wypatrujesz klientów - postaci z uniesioną ręką, znakiem dolara nad głową, otoczone kręgiem wskazującym strefę, w jakiej musisz się zatrzymać, by klient mógł do ciebie podbiec. Znak dolara nad głową klienta może mieć różne kolory - w ten sposób wyznaczana jest odległość do punktu docelowego (zielone to miejsca położone najdalej, czerwone to te znajdujące się nie dalej niż 300 metrów do miejsca, w którym stoi klient). Również średnica okręgu, w którym musisz się zatrzymać, ma znaczenie - im jest większa, tym trudniejsza będzie przejażdżka (np. droga prowadzi przez zatłoczony fragment zjazdu na autostradę).

Ponieważ wszystko tu jest crazy, klienci nie wchodzą do taksówki jak angielscy dżentelmeni, tylko wskakują na tylne siedzenie. Kiedy to zrobią, nad ich głową pojawia się kolejny licznik – ten wskazuje, ile jeszcze czasu zostało na dostarczenie danego klienta na miejsce. W prawym górnym rogu zaś pojawia się wysokość opłaty, jaką dostaniesz za kurs. Jechać trzeba szybko i raczej bez hamowania, bowiem limity czasowe są bardzo wyśrubowane, a drogi zatłoczone i nieraz poplątane.

Liczy się także co innego - styl, w jakim prowadziłeś taksówkę. Jeśli jesteś odpowiednio crazy, podstawowa stawka za przejazd może się powiększyć o napiwki. A jesteś crazy, kiedy podczas jazdy wykonasz jeden z trików. Triki te można łączyć w combosy,

Poza trybami Arcade i Original w grze dostępny jest jeszcze niewielki dodatek w postaci trybu Crazy Box. Jest to 17 (9 dostępnych od razu i 8 ukrytych) minigierek - wyzwań stawianych przed graczem.

Radość z grania natomiast to podstawowa zaleta Crazy Taxi. Pomijając tryb Crazy Box, tytuł ten powinien być wzorcowym przykładem na to, jak zrobić dobrą i niesamowicie grywalną zręcznościówkę. Na PC nie ma takich gier. Tytułów, jakie szybko odpalisz, zagrasz kilka rundek w wolne pół godzinki i potem albo z trudem oraz żalem wyłączysz w ostatniej chwili przed wyjściem z domu, albo zapomnisz o ważnym i umówionym od tygodnia spotkaniu - i przesiedzisz przed ekranem kolejne trzy godziny.

Polska instrukcja na Cover CD z grą.

POZNAJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT

ODKRYJ JEGO TAJEMNICĘ...

Deus Ex: Invisible War

Wyczekiwane demo kultowego (w pewnych kręgach graczy) cyberpunkowego shootera (choć nie wiem, czy określić tę grę shooterem to dla niej nie obraza?). W USA gra już się pojawiła (ale tak zabugowana, że wydawca chce, by traktować ją jako betę... ciekawe - czemu w takim razie chce za to sporo kasy), w Europie nastąpi to dopiero w marcu i gra będzie mocno odrobaczona... zresztą więcej poczytacie o tym w jej recenzji w tym CDA. W każdym razie oto jej demo - i sami zobaczcie, czy warto było na nią czekać. Demo zajmuje 295 MB.

Gatunek **FPS/cRPG/sim**
Wymagania **P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, Win 98SE/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB**

Crimsonland+

Pamiętacie to demo - kiedyś już je daliśmy na Cover CD. Taka oldschoolowa łupanina - setki agresywnych Obcych i ty jeden... Niby nic, a wciąga(ło) jak jasna cholera. I teraz mamy mocno upgradeowaną wersję - poprawiono grafikę (choć na obrazkach nadal wygląda biednie, nie dajcie się temu zmylić), interfejs, dołożono nowy tryb grania (teraz są 3), nowe giwerki, 6 perków. Jest też 10 leveli do przejścia. Sporo jak na 10 MB demo. Jeszcze raz apeluję - dajcie grze szansę, nie sugerujcie się obrazkami - spróbujcie zagrać... a w 9 przypadkach na 10 nie oderwiecie się od niej aż do zaliczenia dema w całości. Wiemy coś o tym, oj, wiemy.

Klawiszologia
W/S/A/D - poruszanie się
LMB - ooognia!
RMB - przeładuj
Spacja - podnieś perka

Gatunek **shooter**
Wymagania **P2 500, 64 MB RAM**

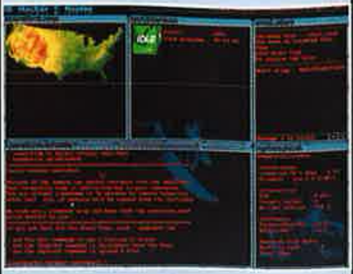
Broken Sword:
The Sleeping Dragon

Kolejny wyczekiwany sequel jednej z najsłynniejszych przygodówek ostatnich lat. Moim zdaniem - dobra gra, choć interfejs jest (przynajmniej na początku) ciut wnerwiający (patrz poniżej); niezbyt zrozumiała - przynajmniej początkowo - klawiszologia. W demie mamy początek gry, w czasie którego m.in. cudem wychodzimy cało z katastrofy lotniczej. Demo zajmuje 323 MB na HDD.

Klawiszologia
Kursory - sterowanie postacią, przegląd inwentarza, wybór tematu konwersacji
LShift - poruszasz się biegiem (o ile się poruszasz)
LCTRL - kucnij
Spacja - inwentarz
A/D/W - specjalna akcja (o ile zaznaczona jest na mapie)
S - podstawowa akcja (o ile zaznaczona jest na mapie)

DVD

Gatunek **przygodowa**
Wymagania **P3 750, 128 MB RAM, Win 98/00/XP, GeF 2 64 MB**



BS Hacker Replay

Symulacja działań hakera. Kiedyś było podobne demko i bardzo się wam spodobało, więc spróbujcie tego. Sami zobaczcie, że prawdziwa hakerska robota to żmudne wstukiwanie tasiemcowych komend i nudne grzebanie w stosach plików. Grafika, która tak naprawdę niewiele odbiega od trybu tekstowego, nie może zachwycić - ale w tej grze idzie akurat o wszystko inne, tylko nie grafikę. Za to doskonale nadaje się do demaskowania wszystkich „hakierów". Jeśli jakiś twój znajomy chwali się, że hakowanie to jego drugie imię - każ mu szybko zaliczyć to demo. :) (Swoją drogą, wcale nie jest to takie trudne... jak się ma choć minimalne pojęcie „o co tu biega" i pamięta się czasy DOS-a.) 9 MB na HDD.

Gatunek **hacker sim**
Wymagania **włączony PC**

Armed and Dangerous

Poookręcona gra akcji. 570 MB na HDD. Demo zawiera dwie misje. (Warto obejrzeć cutscenkę pomiędzy nimi - LucasArts kpi sobie ze Star Wars i Francuzów.) Chore poczucie humoru.

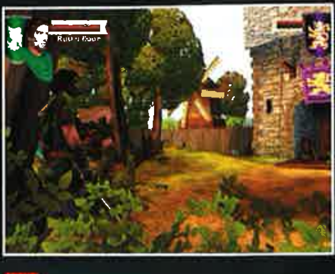
Dziwaczne, ale śmieszne giwerki (np. miotacz wystrzeliwujący poruszające się pod ziemią... rekiny - a ta wcale nie jest najlepsza). To coś jakby np. Freedom Fighters - kilku żołnierzy (czy raczej najemników/bandziorów), którym można wydawać rozkazy i akcja osadzona w przyszłości. Należy do niej podchodzić z przymrużeniem oka, a zabawa będzie świetna. Recenzja w tym numerze CDA.

Klawiszologia
W/A/S/D - sterowanie
LMB - ognia
RMB - tryb specjalny broni
Q - następna broń
Tab - następny przedmiot
R - reload
Z/E - zoom/unzoom
1-3 - rozkazy dla grupy
X lub F - aktywuj/użyj

Gatunek **akcja**
Wymagania **P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB akcelerator z T&L, Win 9x/00/ME/XP**

Robin Hood
- Defender of the Crown

Remake klasycznej gry z C-64/Amigi, dokonany zresztą przez tę samą firnę, która stworzyła oryginał. Muzyka na pewno lepsza, grafika w 3D, wszystko nabajerowane... ale chyba ten pierwotny biedny Robin miał więcej mocy - choć i w tę wersję da się pograć, szczególnie w momencie gdy szukasz nietrudnej strategii z elementami akcji (szermierka, strzelanie z łuku, turnieje rycerskie). Demo oferuje kawałek kampanii, w czasie której można opanować wszystkie podstawowe funkcje sterowania i zasady gry; zajmuje 238 MB na HDD.



DVD

Gatunek **strategia/sim/akcja**
Wymagania **P2 500, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB z T&L**

Beyond Good & Evil

Dość niezwykła gra twórców Raymana, łącząca elementy gry zręcznościowej z przygodówką i grą akcji. Wszystko razem podlane lekkim mangowym sosem, ale w stopniu takim, by nadać grze leciutko orientalny posmaczek, a nie „przegiąć pały" z wielkimi oczyma itd. Sam za mangą nie przepadam, a demo łyknąłem, że hej... Akcja osadzona jest w przyszłości, a główna bohaterka to całkiem niezła laleczka (towarzyszy jej rozumna świnia... tzn. obcy, który ogólnie przypomina - z gęby - dzika). Demo liczy 216 MB. Recenzja gry w CDA.

UWAGA!
Jeśli masz w komputerze procesor firmy AMD, **MUSISZ zainstalować patch do dema** - jest na DVD. Inaczej demko się wy-krza-czy. Ro-zu-mie-cie? (piszę wolno, aby do wszystkich dotarło). :)

Klawiszologia
LMB - akcja/atak
RMB - skok/kucnięcie
W/A/S/D - sterowanie
Spacja - biegnij
Q - użyj
E - kompas
LShift - look mode
C - centrowanie obrazu
LCTRL - czołgaj się
PgUp/PgDn - przegląd inwentarza
TAB - mapa

DVD

Gatunek **akcja/przygodowa**
Wymagania **P3 700, 64 MB RAM, GeF2 lub wyżej, Win 9x/00/ME/XP, DirectX 9.0b**

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy kafejki internetowe, księgarnie, galerie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl
PROMOCJE
1 TOON CAR (PL) GRATIS*
2 SACRIFICE GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS*
Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !
ZAMÓWIENIA
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 633 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3
NOWOŚĆ - zamów SMS-em
Pacific Warriors 2
Kultowa strzelanina samolotowa!
WWW.PW2.PLAY.COM.PL
HIPHOP 3 19zł
EJAY TECHNO 3 19zł
DJ MIX STATION 19zł
SIMS ABRACADABRA 67zł
NFS UNDERGROUND 118zł
MASSIVE ASSAULT 29zł
DROGOWA MAPA EUROPY 2004 19zł
DVD PLAYER 19zł
MÓJ DOM 3D 19zł
POLDEK DRIVER 19zł
RAILROAD.EXE 19zł
WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł
VISUAL LOTEK 2004
KREATOR PDF 2004 19zł
COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3 19zł
CYCLING MANAGER 3 45zł
ROLLER COASTER WORLD 19zł
MALUCH RACER 19zł
MAX GAME 5 Pełnych wersji gier PC 1/2004 2CD 19,90 zł
5 PEŁNYCH WERSJI GIER PC W MAXGAME 1/2004
AUTOSTRADA RACE
RZEŹNIK
PACIFIC WARRIORS 2
SNOW WAVE
SEARCH RESCUE 3
PREMIERA!
SZUKAJ W: KIOSKACH
19,90 zł
TOP 10 GRY
PACIFIC WARRIORS 2 19zł
RAILROAD.EXE 19zł
MASSIVE ASSAULT PL 19zł
FIFA 2004 118zł
SIMS ABRACADABRA 67zł
ENTER THE MATRIX 84zł
POLDEK DRIVER 19zł
ENIGMA RISING TIDE 45zł
CYCLING MANAGER 3 45zł
WYŚCIGI KURCZAKÓW 19zł
TOP 5 PROGRAMY
FOTO STUDIO 19zł
MÓJ DOM 3D 19zł
COSMOPOLITAN 3 19zł
EJAY HIP HOP3 19zł
MAPA POLSKI 2004 19zł
NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI
WANTED GUNS 19zł
ENIGMA RISING TIDE 45zł
MASSIVE ASSAULT 19zł
DEFENDER ROBIN HOOD 45zł
X2 THE THREAT 45zł
SPADKI CEN!
WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY
LORDS OF THE RINGS 134zł
FALLOUT TACTICS 19zł
PLANESCAPE TORMENT 19zł
NHL 2004 118zł
COUNTER COND.ZERO 84zł
NASTĘPCA SILENTA NADCHODZI!!
SZUKAJ JUŻ W SKLEPACH
WWW.ENIGMA.PLAY.COM.PL
TESSERACTION GAMES
ENIGMA: RISING TIDE
YOU ARE IN COMMAND
ZATAPIAJ STATKI
Pokieruj statkiem lub łodzią podwodną podczas drugiej wojny światowej. Gra akcji zabarwiona symulacją w rzeczywistości 1936 roku.
ENIGMA: RISING TIDE 45zł
POLSKA WERSJA
WANTED GUNS 19,90zł
MASSIVE ASSAULT 19,90zł
HORSE RACING MANAGER 19,90zł
X2 THE THREAT 45zł
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN 45zł
WWW.PLAY.COM.PL
TEL. (22) 832 54 30
SMS +48 604 100 500
GAMER 1/2004
Już wkrótce w kioskach w promocyjnej cenie!
PEŁNE WERSJE GIER: AutostradaRace, Polowanie na Indyka
10 x DEMO : Trabi Racer ...
15 x RECENZJE
I ZAPOWIEDZI
INFO NA WWW.MAXKIDS.PL
SZUKAJ W: KIOSKACH
4,90 zł
MAX KIDS 1/2004
już w kioskach,
Pełna wersja gier komputerowych Bobble Bubble Nostalgie oraz Worlds of Billy 2 - dla dzieci za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku .
Na płycie znajdziesz również grywalne dema gier : Wyścigi Kurczaków, Spidi Matematyk oraz wielu innych.
INFO NA WWW.MAXKIDS.PL
SZUKAJ W: KIOSKACH
4,90 zł
KOMPUTER CD 1/2004
Już w kioskach
Pełne wersje:
PC CLEAN 2004-pełna komercyjna wersja TYLKO U NAS ,Kurs Bezwzrokowego Pisania na Klawiaturze, AntivirenKit12, gra: Supercross Kings oraz inne!
Zapowiedzi, recenzje, sterowniki i drivery!!!
WWW.KOMPUTERCD.PL
11 PEŁNYCH WERSJI
SZUKAJ W: KIOSKACH
4,90 zł
PRACA w PLAY.com.pl
TESCO
WWW.EJAY.pl
radiostacja

Massive Assault

Klasyczna w formie strategia turowa (recenzja w CDA 1/04). Nie powala ani nie oszałamia oryginalnością - oferuje uczciwą i solidną rozrywkę na dobrym poziomie. W demie tutorial i dwa scenariusze - zajmuje 280 MB na HDD.

DVD

Gatunek: strategia turowa
Wymagania: P2 600, 256 MB RAM, Win 98/Me/2K/XP, akcelerator 32 MB

Secret Weapons Over Normandy

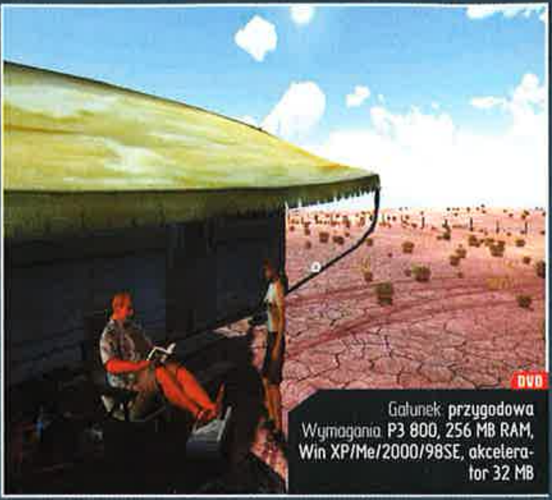
Wbrew pozorom to nie symulator, a ambitna rozbudowana strzelanina z elementami symulacji, osadzona w realiach II wojny światowej. Demo oferuje kilka misji z roku 1940, gdy Anglicy wiali z Dunkierki, a Niemcy szykowali się do inwazji na Anglię. Podczas siedzenia za sterami Hurricane'a zabawisz się i w pilota myśliwca, i w pilota bombowego. Naprawdę niezłe - choć wskazany jest joystick lub choćby pad. 190 MB na HDD.

DVD

Gatunek: akcja/sim
Wymagania: P3 850, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 98/00/ME/XP

Uru: Ages Beyond Myst

Baaardzo zakręcona, ale klimatyczna przygodówka z niezwykłym klimatem. Więcej o samej grze i jej fabule - zapewne za miesiąc. Ja tylko powiem, że dużo świetnej zabawy jest już na samym początku, przy „customizacji" postaci w grze - w zależności od naszych preferencji jej bohaterem może być zarówno młoda Europejka, jak i stary murzyn. (Możemy modyfikować nie tylko rysy twarzy, ale i strój. To, co oferował Silent Storm, jeśli idzie o tworzenie wyglądu bohatera gry, przy tym jest malutkie.) A dalej jest już tylko lepiej i klimatyczniej. Wymiękłem, gdy dotarłem do przyczepy kempingowej na środku pustyni, przy której jakiś koleś sączył drinka, a z radia słychać było utwór Petera Gabriela. Niby nic - ale to było tak surrealistyczne, że... brak słów.



DVD

Gatunek: przygodowa
Wymagania: P3 800, 256 MB RAM, Win XP/Me/2000/98SE, akcelerator 32 MB

UŻYTKI

Alcohol 120% 1.4.8 (tylko na DVD)
Bardzo skuteczny program do wypalania płyt. Potrafi także emulować napędy CD i DVD. Shareware!

Audio Conversion Wizard 1.65 (tylko na DVD)
Program konwertuje pliki audio w wielu formatach (MP3, OGG, WMA, WAV). Shareware!

Bypass Client (tylko na DVD)
Bardzo ciekawa usługa - możesz ominąć ograniczenia ustanowione przez admina sieci lokalnej (firewall, serwer proxy), a także zapewnić sobie anonimowość w Internecie. Wersja darmowa ogranicza szybkość przesyłania plików i ich wielkość. Wymaga Javy.

Deep Burner (tylko na DVD)
Jeżeli nie masz programu do wypalania płyt CD-R/DVD-R, wypróbuj Deep Burnera. Ma sporo opcji i jest darmowy.

HWiNFO32 1.34 (tylko na DVD)
Rozbudowany program kompletujący informacje o sprzęcie zainstalowanym w kompie. Shareware!

JetAudio 5.1.10 Basic (tylko na DVD)
Nieprawdopodobnie „wypasiony" odtwarzacz multimedialny (wbrew nazwie obsługuje także wideo). Wymaga mocnego kompa. Bezpłatny!

JV16 Power Tools 1.4.1 (tylko na DVD)
Zestaw narzędzi systemowych - od porządkowania rejestru i plików po tuning okienek i automatyzację często wykonywanych czynności. Shareware!

Kerio Personal Firewall 4.0.10
Bardzo dobry firewall, czyli program monitorujący wszystkie połączenia sieciowe i blokujący te, jakich sobie nie życzysz. Dla użytku domowego - bezpłatny.

MemTest 86 3.0 (tylko na DVD)
Świetne narzędzie do testowania pamięci operacyjnej. Przed użyciem dokładnie przeczytaj readme. Freeware.

MyIE2 (tylko na DVD)
Zainstaluj, a twój Internet Explorer zmieni się nie do poznania (zarówno wygląd, jak i funkcjonalność). Teraz jest to naprawdę dobra przeglądarka WWW. Freeware!

Spam OFF 1.6 (tylko na DVD)
Program blokuje spam oraz wirusy - dwie największe plagi szerzące się przez pocztę elektroniczną. Shareware!

Total Commander 6.01 (tylko na DVD)
Menedżer plików z prawdziwego zdarzenia. Moim zdaniem, nie ma sobie równych. Shareware!

WinAmp 5.01
Nareszcie! Nieudana linia 3.x została zamknięta i światło dzienne ujrzał nowy/stary WinAmp. Nowy - bo całkowicie zmienił się interfejs, stary - bo zastosowano poprawiony silnik z serii 2.x. Freeware!

LOTR: War of the Ring

Demo zajmuje 230 MB i oferuje fragment kampanii dla „dobrych", tzn. ludzi, elfów i krasnoludów. Recenzja w tym numerze CDA.

DVD

Gatunek: RTS
Wymagania: P3 800, 256 MB RAM, Win 98/ME/XP/00, akcelerator 32 MB

SpellForce: The Order of Dawn

Ciekawa gra, która łączy elementy typowego RTS-a z cRPG-owymi questowością, systemem rozwoju postaci itd. - a wszystko oprawione całkiem ładną grafiką. Kampania (fragment) + tutorial, całość zajmuje ok. 650 MB. Jeśli dobrze pójdzie, za miesiąc powinna być jej recenzja.

DVD

Gatunek: RTS/cRPG
Wymagania: P3 1 GHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 98/Me/2K/XP

Lords of EverQuest

RTS inspirowany słynną „onlajnówką" (EverQuest). W demie kontrolujemy stronę „dobrych" (Dawn Brotherhood) w co najmniej jednej misji + tutorial. Ok. 200 MB na HDD. Recenzja w tym numerze CDA.

DVD

Gatunek: RTS
Wymagania: P3 1 GHz, 256 MB RAM, Win 98/Me/2K/XP, akcelerator 32 MB

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Dodatek do DS nadal przykuwa grywalnością, choć wizualnie nieco się zestarzał (patrz: recenzja w tym numerze CDA). Zresztą sprawdźcie to sami - w demie macie spory fragment gry, począwszy od „customizacji" bohatera. Dla miłośników Diablo i gier pochodnych - uczta. Dla reszty też niezła zabawa. Nawet jeśli nie lubisz cRPG, spróbuj - a nuż, widelec właśnie to demko otworzy ci oczy?

DVD

Gatunek: hack'n'slash
Wymagania: PII 333 MHz, 64 MB RAM, Win 98/Me/2k/XP, akcelerator 32 MB, DirectX 8.1

WARLORDS IV
BOHATEROWIE ETHERII
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
KRÓL STRATEGII
POWRÓCIŁ
PC CD-ROM
WARLORDS IV
HEROES OF ETHERIA
12+
Ubi Soft
PC CD-ROM
warlords4.ubi.com
©2003 Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Warlords IV: Heroes of Etheria is a trademark of Infinite Interactive. Developed by Infinite Interactive. All rights reserved.
CENEGA
Infinite
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Driv3r PC

Brytyjskie Reflections potwierdziło, za sprawą nowej oficjalnej strony gry, plany wydania także **pecetowej wersji Driv3r** - trzeciej części tej słynnej serii. Wątpliwości co do losów tego „interaktywnego filmu sensacyjnego", z policjantem infiltrującym świat przestępczy w roli głównej, wystąpiły w chwili, gdy w jednej z informacji prasowych przy tytule zabrakło literek PC CD, podczas gdy wciąż obecne były logo PS2 i Xbox. Wystarczyło skojarzyć, że również część druga serii stanowiła konsolowy exclusive i... Na szczęście teraz już wiemy na pewno i... zaczynamy zbierać pieniądze.

www.atari.com/driv3r/

Wild Metal Country - za darmochę!

Rockstar North ponownie rozdaje gry. Po pierwszym Grand Theft Auto przychodzi kolej na (umiarkowany) hit z 1999 r. - Wild Metal Country. Tych, którzy nie sięgają pamięcią dalej niż przedwczoraj, informujemy, że chodzi **o mix strategii i akcji z niewielkimi pojazdami gąsienicowymi w rolach głównych**, i szczerze zachęcamy do rozważenia idei ściągnięcia pełnej 170 -megowej wersji gry. Z przyczyn prawnych nie możemy jej niestety wrzucić na Cover CD.

www.rockstargames.com/classics

Głosy w Świątyni Pierwotnego Zła

CD-Projekt ujawnił kolejne szczegóły na temat polskiej wersji Temple of Elemental Evil, która w polskich annałach komputerowego roleplaying zapisze się pod nazwą Świątyni Pierwotnego Zła. Dzięki temu znamy już nazwiska aktorów, którzy wystąpią w rodzimej edycji tej gry. Będą to m.in. Piotr Fronczewski, Adam Ferency i Paweł Wawrzecki.

CD-Projekt ujawnił też ostateczną zawartość pakietu składającego się na polską edycję gry Świątynia Pierwotnego Zła. Otóż w pudełku z grą znajdziemy także 280 -stronicową książkę Świątynia Złych Żywiołów z fabułą umiejscowioną w świecie gry, dodatkowy bonus CD z muzyką w formacie audio i poradnikiem do gry, kartę pomocy podręcznej oraz mapę. Warto też nadmienić, że polskie wydanie będzie posiadało wszystkie najnowsze patche.

Świątynia Pierwotnego Zła ukaże się na rynku pod koniec stycznia 2004 r. w cenie 130 zł.

www.cdprojekt.info

Dead Man's Hand PC

Informowaliśmy już wcześniej o potencjalnym pojawieniu się wersji PC Dead Man's Hand - pierwszego od lat first-person shootera osadzonego w świecie Dzikiego Zachodu. Wracamy do sprawy, by powiadomić, że twórca gry - Human Head Studios (Rune), potwierdził ją

oficjalnie i zarazem obiecał, że ujrzymy ją niedługo po premierze pierwotnej, xboksowej wersji gry.

www.dead-mans-hand.com

Hitman 3: Contracts

Duet Io Interactive-Eidos potwierdził wreszcie w pełni oficjalnie fakt zakontraktowania Agenta 47 do trzeciej części gry Hitman. Nasz ulubiony wirtu-

Sid Meier's Pirates!

Zgodnie z wcześniejszymi obietnicami koniec roku 2003 był dla duetu Firaxis-Atari okazją, by podzielić się pierwszymi szczegółami dotyczącymi Sid Meier's Pirates! - remake'u hitu sprzed

lat. Potwierdzone zostało m.in. **pełne 3D** w grze. (Za tworzenie świata odpowiadać będzie najpewniej engine GameBryo 3D - ten sam, który pozwolił zaistnieć Morrowindowi.) Będzie też ścisłe powiązanie reputacji alter ego gracza z liczebnością i wyszkoleniem załogi, a nawet zdolnością kierowania większymi okrętami. Pojawiły się również sugestie, jakoby gra miała zyskać nie tylko w warstwie taktycznej, (czyt. walki na morzu miałyby być czymś więcej niż kręceniem pętli wokół wrogich galeonów), lecz także... jakości odgrywania roli wilka morskiego, w tym także kilka różnych sposobów na zakończenie kariery. Więcej o nowych Pirates! - na pewno jeszcze wielokrotnie, gdyż premiera gry planowana jest na **Święta 2004 r.**

www.firaxis.com

World of Warcraft - leak

W styczniu rozpoczęły się pierwsze beta-testy World of Warcraft - online'owej roleplaying osadzonej w tytułowym świecie (a może lepiej - światach) RTS-a wszech czasów - Warcrafta. Niemal natychmiast pojawiły się w Sieci kopie gry. Naturalnie tak gorący towar musiał się spotkać z zainteresowaniem graczy, jednak... jeśli poważnie myślicie o zamieszkaniu w świecie Warcrafta, oszczędźcie czas i pieniądze i nawet nie próbujcie tego ściągać czy kupować. To jedynie

niegrywalna alfa - a więc wersja, w której testuje się poszczególne elementy gry i w zasadzie kompletnie nie reprezentuje ona tego, czym World of Warcraft będzie w dniu premiery. Więcej informacji o World of Warcraft wkrótce.

www.worldofwarcraft.com

Gametrac

Wygląda na to, że już wkrótce światek konsol przenośnych, u nas reprezentowanych w zasadzie wyłącznie przez GameBoya wszelkich odmian i kolorów, dotkną poważne zmiany. I nie myślimy tu wyłącznie o Sony PlayStation Portable (czyli PSP), którego premiera odbędzie się w listopadzie, lecz także - jak się zdaje - brytyjskiej konsoli Gametrac. Ta, podobnie jak PSP, ma spełniać funkcję **minicentrum multimedialnego** i pozwalać grać, słuchać muzyki (MP3), oglądać filmy, a nawet pstrykać cyfrowe fotki wysokiej rozdzielczości czy przesyłać SMS-y i MMS-y.

Więcej o Gametracu - wkrótce.

www.gametrac.com

SiN II - Elexis

Informowaliśmy już o smutnym końcu SiN II - który nie doczekał nawet dnia oficjalnej zapowiedzi. Powracamy doń, aby przedstawić nowy model arcyłotrzycy Elexis Sinclaire.

www.ritual.com

EA LotR: jednak trylogia!

Pogłoski o trzeciej grze action adventure z cyklu Lord of the Rings - obok The Two Towers i Return of the King, dochodziły nas już od pewnego czasu. Na ich potwierdzenie musieliśmy jednak czekać aż do tej chwili. A ściślej do momentu, w którym w napisach wieńczących Powrót Króla dopatrzyliśmy się informacji o grze, która - mimo braku osobnej części opowiadającej o Drużynie Pierścienia - z cyklu uczyni trylogię. Niestety, jak na tę chwilę nie wiemy o niej nic więcej niż to, że będzie to **action-adventure z elementami roleplaying** oraz że zajmuje się nią EA Redwood Studios i to dobra wiadomość - jej premiera planowana jest już na **Święta 2004 r.**

lotr.ea.com

Starship Troopers

Brytyjskie Strangelite (twórca pecetowego Crazy Taxi) zaprezentowało pierwsze obrazki ze Starship Troopers – first-person shootera, który wydany zostanie pod egidą Empire. Miejmy nadzieję, że ta wizja „Żołnierzy Kosmosu" okaże się lepsza niż RTS sprzed bodaj dwóch lat...

www.strangeelite.co.uk

alny zabójca powróci wiosną w glorii i chwale nowych umiejętności oraz arsenału, a jego Contracts wypełnić można będzie na niespotykaną dotąd liczbę sposobów. Jeszcze innym atutem Hitman 3: Contracts jest kompletnie nowy engine graficzny, dzięki któremu jest on - ponoć - jedną z najbardziej zaawansowanych techno-

logicznie gier, jakie będziemy mieć przyjemność poznać w roku 2004. Więcej o Hitman 3: Contracts - już wkrótce.

www.hitmancontracts.com

Manhunt PC

Tak, tak - nie mylą was przekrwione po całonocnych wirtualnych rzeziach oczy. Ostatnie dzieło Rockstar NorthManhunt - skrajnie brutalna „skradanka", jaka znalazła się na czarnej liście tytułów zakazanych w paru krajach i ogólnie kolejny przyczynek do dyskusji o brutalności gier - już wkrótce także na pecetach.

www.rockstargames.com/manhunt/

Predator?

Całe lata nie słyszeliśmy nic o ewentualnych kolejnych częściach serii Aliens vs. Predator - znakomitego first-person shootera na motywach znanych filmów s.f. Być może jednak już niedługo, gdyż - jak zdradził reżyser filmowego „Aliens vs. Predator" - Paul Anderson, tworzona jest gra z Predatorem w roli głównej. Niestety o kolejnym wirtualnym Predatorze nie wiemy nic ponad to, że NIE jest to prosta adaptacja filmu i że jego premiera odbędzie się nie wcześniej niż na Święta 2004 r.

Harry Potter i Więzień Azkabanu

EA potwierdziło - nic dziwnego, jeśliby uwzględnić wyniki sprzedaży - chęć i gotowość wydania adaptacji kolejnej części „sagi o czarodzieju z blizną" - Harrym Potterze. Ta,

Riftrunner = Beyond Divinity

Jak poinformowało Larian Studios, gra Riftrunner, kontynuacja znanej gry RPG Divine Divinity, ukaże się pod tytułem bardziej nawiązującym do swojej poprzedniczki - Beyond Divinity. Gra będzie oferować poprawioną nową grafikę na silniku **Divine Divinity**. Zostanie wydana w polskiej wersji językowej przez firmę CD Projekt i powinna pojawić się w **kwietniu**.

www.beyond-divinity.com

KotOR po polsku!

Jak informuje polski wydawca gier LucasArtsu – LEM, rozpoczęły się prace lokalizacyjne Star Wars: Knights of the Old Republic - ostatniego wielkiego roleplaying BioWare Corporation. Przygotowanie **polskiej (kinowej) wersji językowej** tego produktu jest jednym z największych przedsięwzięć lokalizacyjnych na krajowym rynku, gdyż sam skrypt liczy tu ponad **570 tysięcy słów!** W pracach nad polską wersją uczestniczy zespół **siedmiu tłumaczy**,

wcześniej biorących udział w projektach, takich jak Rayman 3: Hoodlum Havoc, Baldurs Gate I i II, Planescape Torment, Broken Sword: Sleeping Dragon czy Pool of Radiance 2. Ponadto aby zapewnić zgodność tłumaczenia z oczekiwaniami fanów Gwiezdnej Sagi (głównie do starwarsowej terminologii), do projektu dokooptowany został 4-osobowy zespół konsultantów, złożony z członków warszawskiego Fanklubu Star Wars - www.gwiezdne-wojny.pl. LEM przewiduje, że Star Wars: Knights of the Old Republic PL w sprzedaży pojawi się w **marcu**, w cenie detalicznej **139** zł. Warto też dodać, że od jej sukcesu rynkowego będą w dużej mierze zależały dalsze posunięcia i polityka cenowa LucasArts na polskim rynku.

www.lem.com.pl

KONKURS SMS!

Z okazji kwietniowej premiery najnowszej, czwartej części gry z serii pt. Colin McRae Rally ogłaszamy konkurs, który składał się będzie z 4 etapów, ogłaszanych w CD-Action (w wydaniach 2, 3, 4 i 5/2004). W każdym z kolejnych odcinków do wygrania ciekawe nagrody, a w finale, który ogłoszony zostanie w wydaniu 5/2004 CD-Action, dla wszystkich wiernych czytelników do wygrania dodatkowo sprzęt firmy Logitech.

W pierwszej części naszej zabawy do wygrania oferujemy **30 gier CMR 2.0.**

Aby wygrać jedną z nich, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie konkursowe.

Ile bedzie kosztowala gra Colin McRae Rally 4?

A. 99,90
B. 129,90
C. 159,90

Odpowiedź proszę przesłać pod numer **7164**!

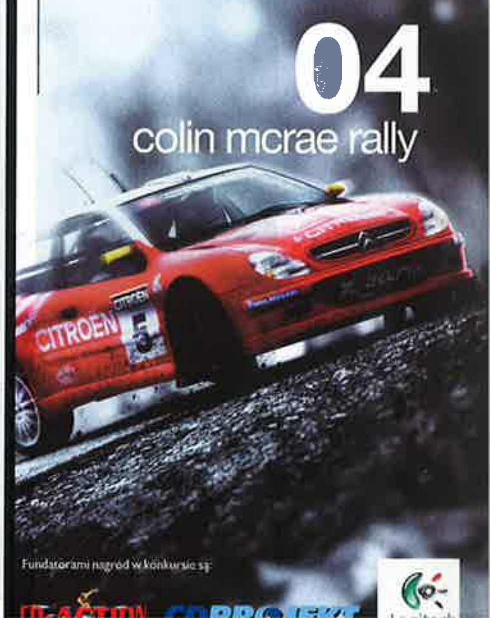
Treść SMS-a wpisać według schematu: **CA.CM.X**

Gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C)
Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT)

Regulamin dostępny jest w siedzibie redakcji oraz na stronie **www.cdaction.com.pl**

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 24 lutego!

Powodzenia!



Half-Life 2 nowe obrazki!

Nie zapomnieliście jeszcze tego nadzwyczajnego first-person shootera, prawda? Miał być we wrześniu 2003 r. Nastąpiła jednak cała ta nieprzyjemna historia z kodem źródłowym i Half-Life 2 - tytuł skazany na sukces, zaliczył wielomiesięczny obsuw. W tej chwili za prawdopodobną datę premiery przyjmuje się **kwiecień**. Czy wciąż warto nań czekać - spójrzcie na screenshoty i odpowiedzcie sobie na to sami.

www.vugames.com

Desperados 2

Niemieckie Spellbound od pewnego już czasu (przynajmniej od premiery konkurencyjnego Commandos 3) gra pierwsze skrzypce w orkiestrze deweloperów miksujących strategię z akcją. Widać to w Cooper's Revenge - sequelu

znakomitego Desperados: Wanted Dead or Alive, które jako pierwsza gra tego typu rozgrywana ma być z perspektywy trzeciej osoby! Jak zmiana tego rodzaju wpłynie na losy Coopera i S-ki we wszystkich 25 misjach składających się na Zemstę Coopera - przekonamy się niebawem.

www.spellbound.de

The Sims 2

Uprzedzenia na bok! Nowy obrazek z The Sims 2 - ukochanej gry waszych dziewczyn (i ich dziewczyn), zapowiadają się wściekle apetycznie!

thesims2.ea.com

Crazy Taxi 3

Po konsolach czas na PC. Już w **lutym** Empire Interactive zamierza oddać graczom pecetowym kluczyki do trzeciej części „szalonej taksówki", wraz z życzeniami jak najszybszego zapomnienia o wszystkim, co dotąd wiedziałeś o ruchu drogowym i jego prawach. W Crazy Taxi 3 bowiem liczy się **tylko i wyłącznie styl**, w

jakim dostarczasz klientów do miejsca ich przeznaczenia! W grze dostępne będą trzy miasta - West Coast (San Francisco), Small Apple (New York City) i nowość - Glitter Oasis (Las Vegas), **4 zupełnie nowe samochody** i 12 szalonych kierowców oraz prócz trybu „kariery" - masa minigierek opatrzonych wspólną nazwą Wild'n'Crazy.

www.empireinteractive.co.uk

zatytułowana dokładnie tak jak literacki oryginał - Więzień Azkabanu, ponownie pozwoli się wcielić nie tylko w Harry'ego, ale tym razem także jego wyjątkowych przyjaciół: Rona Weasleya i Hermionę Granger.

harrypotter.ea.com

Mythic kontra Mythical

Mythic Entertainment - twórca online'owej roleplaying Dark Ages of Camelot, pozwał do sądu samo wielkie Microsoft Corporation - twórcę online'owej roleplaying Mythica. Powód - Mythic twierdzi, że tytuł Mythica, jaki konkurent nadał własnemu produktowi, korzysta z podobieństwa do ustalonego już znaku handlowego i tym samym podważa zasady konkurencji. Mythic żąda od Microsoftu zaprzestania używania marki Mythica i odszkodowania za straty poniesione w wyniku zaistniałej sytuacji.

Jak skończy się sprawa Mythic kontra Mythica - oczywiście poinformujemy.

www.mythicentertainment.com

Port Royale 2

Niemiecki Ascaron, po niezbyt udanej Tortudze (u nas znanej

jako Piraci Nowego Świata), stawia na Port Royale 2. Ale mimo że możliwe mają być abordaże, a nawet walki na lądzie, cała reszta opierać się ma na liczbach. A te brzmią nieźle: XVII stulecie, 60 miast, 4 różne nacje, 16 rodzajów statków i 8 linii fabularnych złożonych z zadań zlecanych przez wicekrólów i gubernatorów własnych państw.

www.ascaron.de

Pandora Tomorrow i „adaptatywna AI"

Co do tego, że Splinter Cell jest grą znakomitą, nie miał wątpliwości żaden z fanów skradanek. Niestety, równie niewielu nie narzekało

'Puuk' w The Fall

Niemiecki Silver Style Entertainment - twórcy The Fall, czyli roleplaying osadzonego w rzeczywistości postnuklearnej, oraz pierwsi, którzy

zgłosili chęć i gotowość zakupu Fallouta 3 - z dumą ujawnił fakt zatrudnienia pierwszego z deweloperów Black Isle Studios. Jest nim nie kto inny jak **Damien 'Puuk' Foletto** - współtwórca Baldur's Gate'a II i Icewind Dale'a II, a do niedawna ostatni lead designer projektu Van Buren - Fallouta 3. Wzmocnienie składu osobowego bez wątpienia wpłynie na jakość The Fall: Last Days of Gaia, jednak czy pozwoli wskrzesić Fallouta 3 - zobaczymy. Więcej o Zagładzie Czarnej Wyspy i losach Fallouta 3 na stronach 114-115.

www.the-fall.com

Beyond Good & Evil - jest źle...

Źle jest z Beyond Good & Evil - najnowszym dziełem twórcy postaci Raymana - Michela Ancela. Źle wcale nie dlatego, że to action-adventure jest słabe. Przeciwnie - jest dziełem ze wszech miar nadzwyczajnym. Źle jest dlatego, że ludzie wolą kupować kolejne „absolutnie wyjątkowe" dodatki do The Sims, niż postawić na tytuł mniej znany. Efektem są ogromne przeceny Beyond Good & Evil w sklepach na Zachodzie i... najpewniej koniec szans na sequel. ☹ A potem słyszy się narzekania, że nie ma nowych, dobrych i oryginalnych gier.

www. beyondgoodevil.com

BloodRayne 2 - pierwsze szczegóły!

Spełniamy obietnicę złożoną wam w chwili, gdy po raz pierwszy przedstawialiśmy BloodRayne'a 2 i powracamy doń, by przestawić najświeższe informacje dotyczące gry. Najważniejsze – w BloodRayne'ie 2 ponownie spojrzymy w przepiękne głębokie oczy agentki Rayne (niestety zwykle wtedy, gdy zatapia zęby w szyi) - najseksowniejszej „dhampirzycy" świata gier komputerowych (a być może także filmu). W przeciwieństwie jednak do części pierwszej gry, która - jak pamiętamy - rozgrywała się w 1935 r. i koncentrowała na trzebieniu nazistów, BloodRayne 2 rozgrywać się będzie w **czasach niemal nam współczesnych** i traktować będzie o nierównej walce z wampirzym Kultem Kagana, planującym zniewolenie rodzaju ludzkiego i ostateczne sprowadzenie go do roli „zapasów krwawej żywności". Lata, jakie dzielą obie części gry, pozwoliły pannie Rayne (pół wampirowi) nauczyć się **paru nowych sztuczek**. Agent Rayne, prócz możliwości zmiany kostiumów (!), zdolna będzie korzystać z nowych supermocy (np. Blood Storm czy skuteczniejsze Blood Rage), a także kombinacji ciosów i ruchów z wykorzystaniem elementów otoczenia. Widowiskowości akcji przydadzą także funkcje zmodernizowanego **Infernal Engine**. BloodRayne 2 korzystać ma aktywnie z dobrodziejstw łączenia animacji motion capture i fizyki ciał, ale też dynamicznego oświetlenia i cieniowania.

Z Agent Rayne Mk. 2 spotkamy się najwcześniej w Halloween., a więc **30 października** br. Więcej o BloodRayne'ie 2 - już wkrótce.

www.bloodrayne2.com

Mafia 2

Benvenuto de la Famiglia! Ponownie, gdyż Illusion Softworks zdradziło, **że trwają prace nad Mafią 2** - sequelem jednej z najlepszych gier w historii interaktywnej rozrywki! Niestety jak na tę chwilę nie wiemy o niej kompletnie i absolutnie nic. Jesteśmy jednak pewni, że będzie ona dzielić ten sam niepowtarzalny klimat z filmowym rozmachem. I że - tak jak część pierwsza, rzeczywiście będzie propozycją nie do odrzucenia!

www.illusionsoftworks.com

na poziom jej trudności. Wygląda na to, iż Splinter Cell: Pandora Tomorrow - oficjalny dodatek, jaki pojawić się ma w sprzedaży już w marcu - nie powtórzy błędów poprzednika. To dzięki funkcji, którą szef UbiSoftu Yves Guillemot nazwał „adaptatywną AI", a więc automatycznym dostosowaniem się poziomu trudności

rozgrywki do zdolności i upodobań gracza. Nie jest to pomysł nowy - jednak Pandora Tomorrow czynić ma coś więcej niż tylko zmieniać agresywność i wytrzymałość przeciwników... aż do zmian w fabule włącznie! To ostatnie odbywać się ma poprzez wydłużanie lub skracanie listy warunków zaliczenia danej misji.

cmt.ubisoft.fr/pandora_tomorrow/

Duke Nukem For... Never?

3D Realms zdradziło własnemu potencjalnemu wydawcy - Take Two Interactive, że Duke Nukem Forever nie należy się spodziewać przed końcem roku 2004, a być może nawet początkiem 2005 r. Jak dla nas – tu, w redakcji, ulubione przez 3D Realms 'when it's done...' już od dawna oznacza 'never'.

www.3drealms.com

Thief 3: petycja

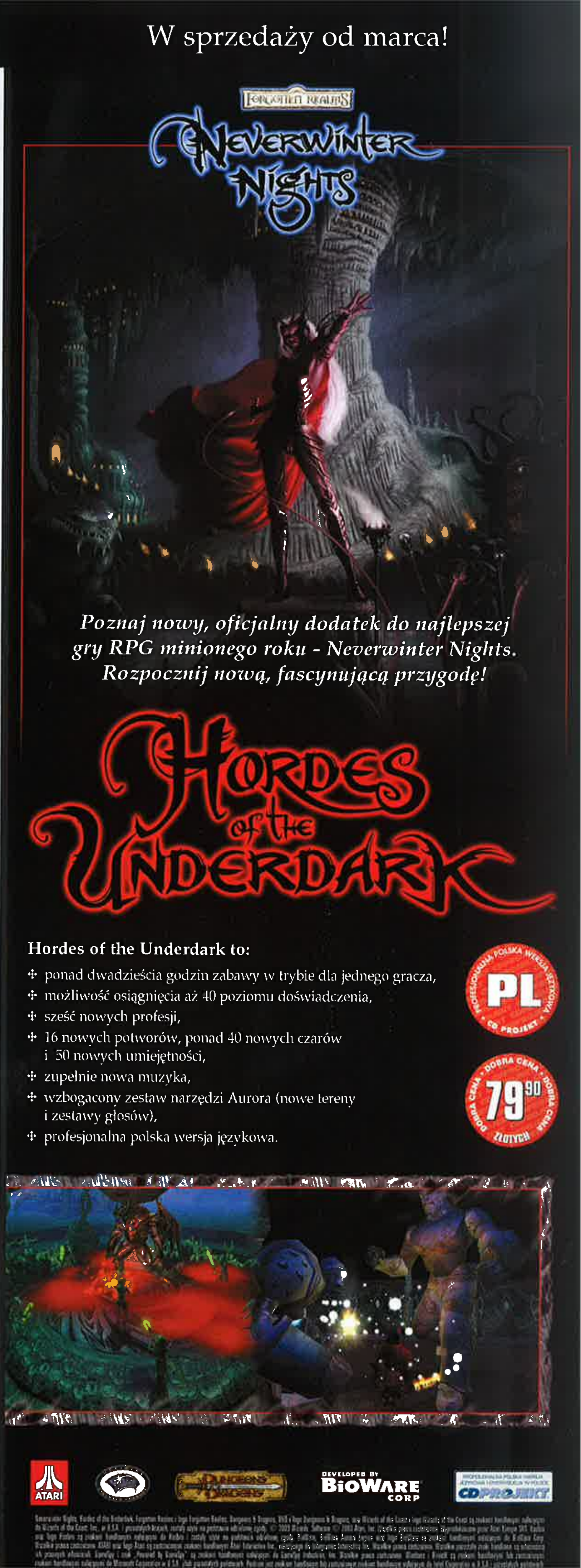
I jako bonus story: fani serii Thief wystosowali petycję skierowaną do ION Stormu i Eidosa, by te nie popełniały ponownie błędu Deus Ex: Invisible War i nie robiły z nowego Thiefa (3) portu konsolowego.

www.ionstorm.com

GTA4: NIE Sin City

Być może doszły już was wieści, jakoby kolejne Grand Theft Auto miało przyjąć tytuł Sin City i rozgrywać się w „świetlistej oazie" - Las Vegas. Być może jednak nie wiecie, że informacje te, choć bez wątpienia obiecujące (Vegas - miasto wyrosłe z pustyni i brudnych pieniędzy, świetnie pasowałoby do historii życia kolejnego Vercettiego), są jedynie spóźnionym efektem ubiegłorocznego **żartu primaaprilisowego** jednego z serwisów niusowych i jako takie - zupełnie nie odpowiadają prawdzie.

www.grandtheftauto.com



GATUNEK: FPS/SIM

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Na początku 2003 roku (kawał czasu, nieprawdaż?) miała miejsce premiera gry wielkiej, wybijającej się ponad przeciętność, oryginalnej, zrealizowanej na niebywale wysokim poziomie, dopracowanej niemal pod każdym względem.

Adam „Speed" Włodarczak

Mowa naturalnie o Splinter Cell - produkcie, który przetarł szlaki pod nowy gatunek gier akcji. Sneakery, w odróżnieniu od niezliczonych ilości shooterów (nie abym miał coś przeciwko nim), cechują się czymś wyjątkowym, czymś, co pozwala produktom z tej świeżej podgrupy gier wybić się na szczyty wszelkich list. To „coś" to przede wszystkim zabójcze dla innych, rzekłbym: prostych (bez urazy), „nawalanek" elementy, takie jak **klimat**, napięcie, emocje i duże ilości adrenaliny. Najciekawsze w tym wszystkim jest to, że owe dzikie instynkty wyzwalają w nas tytuły, w których krew **NIE** leje się hektolitrami, zaś sama akcja polega na **cichym, skrytym i przemyślanym eksterminowaniu wroga**. Taki właśnie jest pierwowzór omawianej tu gry. Czy jednak jej sequel zdoła podołać wyzwaniu, nadziejom i oczekiwaniom graczy?

Jak dotąd Ubi Soft - firma produkująca i jednocześnie wydająca ten produkt, nie rozpieszcza nas przedpremierowymi zwiastunami. W sumie konkretne informacje, bezpośrednio od autorów, można zliczyć na palcach jednej ręki. Nie ma jednak sensu narzekać - skupmy się na tym, co najważniejsze.

W Splinter Cell: Pandora Tomorrow znajdziemy wszystko to, co było najlepsze w pierwowzorze. Podobnie zatem jak w części pierwszej, także w dwójce wcielimy się w rolę „jednoosobowej armii" - **Sama Fishera**. Tym razem jednak będziemy oczyszczać świat z szumowin w innym rejonie, mianowicie w tropikalnej Indonezji i - co z żalem stwierdzam - właściwie na tej enigmatycznej informacji kończy się moja wiedza odnośnie scenariusza gry. Mimo to jestem skłonny zaufać Tomowi Clancy'emu raz jeszcze - aspekty fabularne z pewnością wciągną nawet największego marudę...

Ponownie do dyspozycji gracza oddane zostaną najnowsze osiągnięcia techniki. Nokto- czy też termowizjer w połączeniu z innymi zabawkami oraz kilkunastoma nowymi ruchami herosa (Sama Fishera, rzecz jasna) pozwolą na ukończenie gry bez **jakiegokolwiek podnoszenia alarmu, ujawniania własnej twarzy, otwartej walki wręcz etc.** Skrytość ma być naszą największą bronią. Wszak wiadomo nie od dziś, że niewidzialny znaczy lepszy.

Dżokerem w talii kart Ubi Soft ma być natomiast nowiutki, i cieplutki, **multiplayer** - opcja, której zabrakło w pierwowzorze. Tutaj dopiero rozgrywka ma nabrać prawdziwych rumieńców - bawić się będzie można w kilku standardowych trybach, takich jak deathmatch czy cooperative. Objaśniać tych terminów chyba nie muszę, dodam tylko, że również w nich będzie się można wczuć w rolę tajnego agenta. To jednak nie koniec smakołyków. Najapetyczniej zapowiada się tryb, w którym gracze dzielą się na dwie grupy. Jedna będzie się oczywiście składać z kilku „tajniaków", druga natomiast za zadanie będzie miała **obronę wyznaczonego obiektu.** Przy tym do pomocy dostaną one najróżniejszego typu alarmy, kamery i inne urządzenia przydatne w akcji. Czyż to nie brzmi wspaniale?!

Programiści nie zapomnieli naturalnie o **podrasowaniu** i tak już nieźle „napakowanego" silnika graficznego. Wspaniały model cieniowania ma się prezentować jeszcze okazalej, a to z pewnością wywołuje już teraz ślinotoki u niektórych (ci, którzy grali w Splinter Cell - wiedzą, o

SC: Pandora Tomorrow

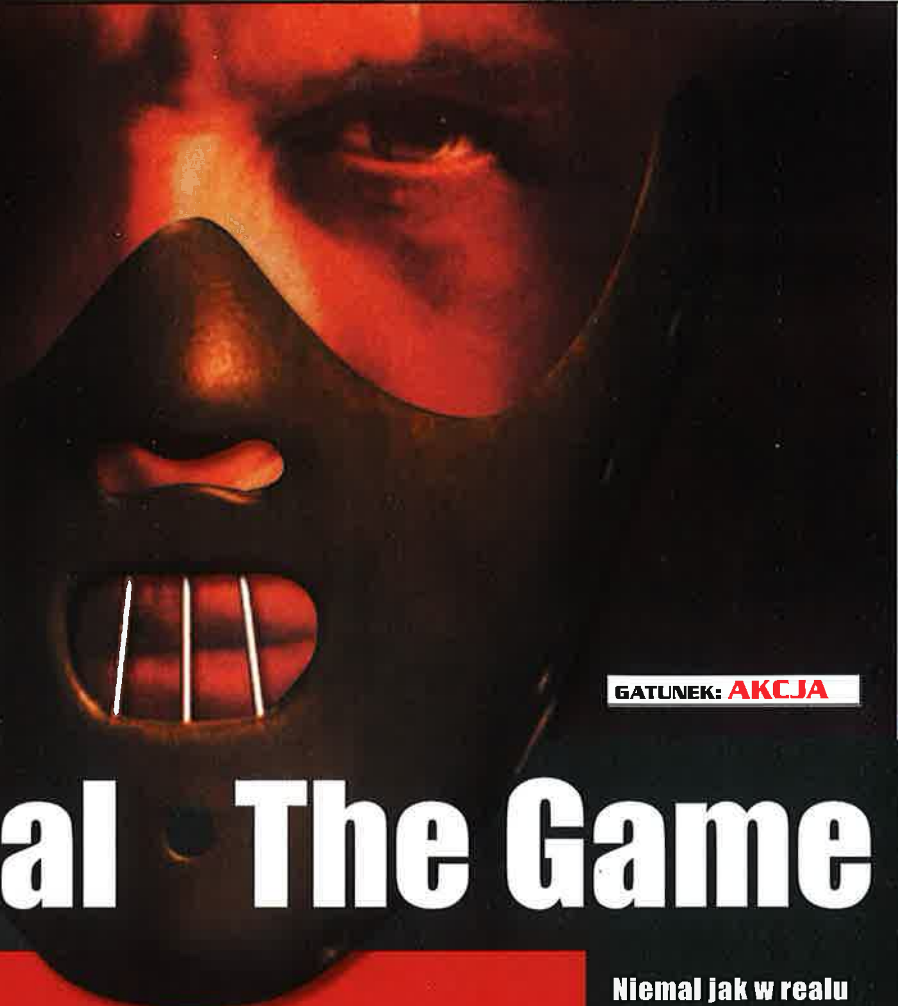
czym mowa). Do tego wszystkiego dochodzą nowe postacie, i ich animacje, przeróżne modele etc.

Klimat podsycać będzie dodatkowo **„tropikalna" ścieżka dźwiękowa**. Według zapewnień jej twórców, znakomicie odda ona atmosferę dzikich i nieokiełznanych terenów. Nie muszę już chyba pisać, że muzyka - wraz z rozwojem akcji - będzie przyspieszać tudzież zwalniać tempo - to sprawa oczywista.

Jak sami widzicie, nowy Splinter Cell rysuje się w barwach **niezwykle ciepłych i przyjemnych.** Miejmy nadzieję, że Pandory Tomorrow nie dotknie syndrom odgrzewanego kotleta, czyli sequela kompletnie nieudanego, który nic nie wnosi, a w dodatku traci najważniejsze walory poprzednika. Z dotychczasowych informacji jasno wynika, że takowe zdarzenie miejsca mieć nie powinno. Jednak jak zwykle to rzeczywistość zweryfikuje te domysły - i to szybciej, niż myślicie, bo już **pod koniec marca.** cdn

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Producent: Ubi Soft



Eugeniusz Siekiera

Chyba zgodzicie się ze mną, że rola Hopkinsa (Hannibal Kanibal) w serii filmów o seryjnym mordercy jest jedną z najlepszych kreacji w historii kina. Oglądaliśmy go w doskonałym "Milczeniu owiec" oraz w znacznie słabszym "Hannibalu" i "Czerwonym Smoku". Za każdym razem zmieniali się reżyserzy i główni aktorzy, ale on pozostawał ciągle ten sam – sir Anthony jako psychopatyczny, wyrafinowany, inteligentny i piekielnie niebezpieczny dr Hannibal Lecter. Znasz go? Tylko uważaj! Nie podchodź do szyby. Może ugryźć!

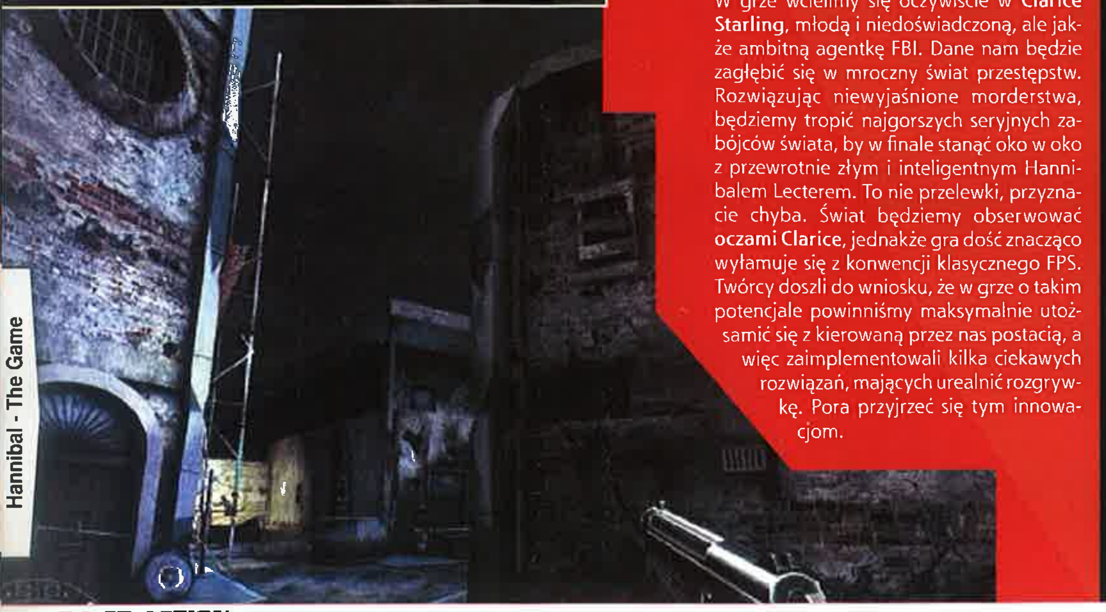
GATUNEK: AKCJA

Hannibal The Game

Francuska firma **Arxel Tribe** podjęła się ambitnego zadania stworzenia gry komputerowej, nawiązującej bezpośrednio do filmu Ridleya Scotta, "Hannibal". Z jednej strony, jej fabuła będzie w pewnym stopniu oparta o scenariusz filmowy, z drugiej zaś, jak zapewniają producenci, ma tworzyć odrębne, niezależne dzieło, tak więc nawet gracze nie znający filmu będą mogli czerpać maksimum przyjemności z zabawy. Pod tym względem historia przedstawiona w grze stanowić będzie autonomiczną, zamkniętą całość. Programiści chwalą się, że na potrzeby swego projektu stworzyli ciekawy, pełen zwrotów akcji scenariusz, zajmujący aż **400 stron maszynopisu**.

Hello Clarice

W grze wcielimy się oczywiście w **Clarice Starling**, młodą i niedoświadczoną, ale jakże ambitną agentkę FBI. Dane nam będzie zagłębić się w mroczny świat przestępstw. Rozwiązując niewyjaśnione morderstwa, będziemy tropić najgorszych seryjnych zabójców świata, by w finale stanąć oko w oko z przewrotnie złym i inteligentnym Hannibalem Lecterem. To nie przelewki, przyznacie chyba. Świat będziemy obserwować **oczami Clarice**, jednakże gra dość znacząco wyłamuje się z konwencji klasycznego FPS. Twórcy doszli do wniosku, że w grze o takim potencjale powinniśmy maksymalnie utożsamić się z kierowaną przez nas postacią, a więc zaimplementowali kilka ciekawych rozwiązań, mających urealnić rozgrywkę. Pora przyjrzeć się tym innowacjom.



Niemal jak w realu

Oczywiście nie na miejscu byłoby, gdyby gra nawiązująca do najlepszych thrillerów wszech czasów, była prostą, bezstresową rzeźnią, w której najpierw strzelamy, później dopiero myślimy. Wcielając się w Clarice, będziemy mieli możliwość zasmakować **detektywistycznej rutyny**, a więc na porządku dziennym będzie zbieranie dowodów z miejsca zbrodni (np. próbki DNA, odciski palców), analizy tychże, nieobce będą nam również przesłuchania świadków itp. Czegoś takiego jeszcze chyba nie było – w grach akcji. Jeśli wszystko wyjdzie jak trzeba, powinniśmy uzyskać **wybuchową mieszankę strzelaniny i klasycznej przygodówki**.

Kolejną innowację stanowią efekty specjalne, których zadaniem będzie **odtworzenie na ekranie monitora rozmaitych emocji**, takich jak stres, obawa itp. Jasnym jest, że gdybyśmy się znaleźli na miejscu Clarice w realnym życiu, odczuwalibyśmy strach, niepewność, adrenalina przyspieszyłaby bicie serca, nasze zmysły wyostrzyłyby się itd. Wszystko to znajdzie swe odzwierciedlenie w grze. Trzeba będzie bacznie obserwować tzw. wskaźnik „zaniepokojenia", na którego wpływ będą miały m.in. zranienia czy zabijanie niewinnych osób.

Tak jest, to nie Serious Sam, w Hannibalu trzeba będzie **najpierw myśleć, potem dopiero ewentualnie nacisnąć spust**. Przecież będziemy agentem FBI, a więc stróżem prawa, porządku i sprawiedliwości. Nie można siać ołowiem na lewo i prawo, gdyż może mieć to opłakane dla nas konsekwencje, łącznie z niemożliwością ukończenia gry. Choć oczywiście nie będziemy bezbronni – dostaniemy około **10 giwer** do użytku własnego (w tym broń maszynowa!). Na wyposażeniu Clarice będą także kajdanki, więc równie dobrze będziemy mogli doko-

nać aresztowania, zamiast od razu pakować podejrzanemu kulkę między oczy.

Stresujące życie gliny

Ale wracając do wskaźnika „zaniepokojenia" – im wyższy osiągnie on stan, tym trudniej będzie nam orientować się w otoczeniu. W ekstremalnych sytuacjach obraz może falować, wykrzywiać się, symulując zawroty głowy, stanie się wypaczony, niewyraźny. Mało tego, nawet przygrywająca w tle muzyka może ulec wtedy zmianie! Wszystkie te bajery są po to, abyśmy choć w minimalnym stopniu poczuli, jak Clarice balansuje na cienkiej czerwonej linii pomiędzy **normalnością i paranoją**. Nieźle brzmi, prawda? Niby tak, ale w praniu może okazać się to zupełnie niegrywalne. Nie byłbym sobą, gdybym nie okazał tutaj odrobiny sceptycyzmu. Starsi gracze pamiętają zapewne grę **Robinson's Requiem** – tytuł, który przed premierą zapowiadał się rewelacyjnie. Miał to być, najprościej mówiąc, symulator człowieka we wrogim mu środowisku. Wygórowane ambicje twórców, by stworzyć coś nowatorskiego i oryginalnego, posłały Robinsona do piachu, gdyż gra okazała się przekombinowana, a przez to całkowicie niegrywalna. Oby tylko z Hannibalem było inaczej.

Clarise - nowa Cate Archer?

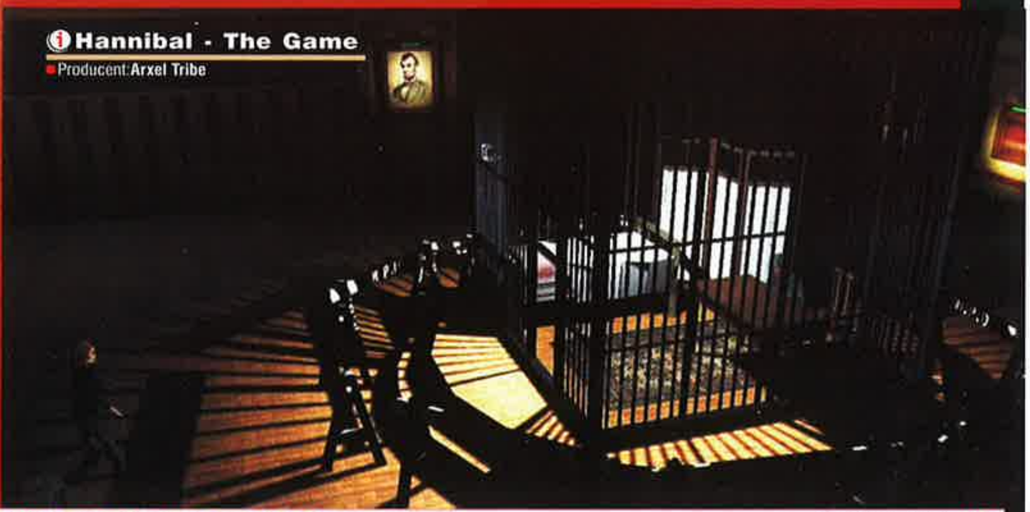
Na potrzeby Hannibala zakupiono prawa do silnika graficznego **Jupiter**, wykorzystanego m.in. w NOLF2, zatem pod względem oprawy można oczekiwać produktu z najwyższej półki. Gra podzielona będzie na **6 etapów**, a część lokacji ma odzwierciedlać pomieszczenia i okolice znane z filmu. Odwiedzimy więc jedno z najpiękniejszych miast świata - urokliwą i malowniczą **Florencję**. Do miasta Michała Anioła trafimy jednak później, pierwsza połowa gry toczyć się będzie w **Stanach** – tu również będziemy poruszać się po lokacjach dobrze znanych z obrazu Ridleya Scotta.

Odrobina goryczy

To z grubsza tyle. Cieszyłbym się, gdyby wszystkie te innowacje, zapowiedziane przez producentów, „zatrybiły" jak trzeba i gra okazała się warta świeczki. Mam jednak pewne obawy co do efektu końcowego.

Jakiś czas temu Arxel Tribe wypuściło na świat Mistmare'a. Fabuła i pomysły, podobnie jak tutaj, były rewelacyjne – tyle że w praktyce gra okazała się mocno średnia (i piekielnie zabugowana do tego). Mam tylko cichą nadzieję, że z Hannibalem nie będzie tak samo. Przekonamy się o tym w **pierwszym kwartale 2004 roku**.

Hannibal - The Game
Producent: Arxel Tribe



Czy chcesz wygrać jedną z poniżej wymienionych gier?

(Możesz wybrać, którą z nich chcesz otrzymać jako nagrodę.)

konkurs sms

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie:

Co jaki okres ukazuje się w sprzedaży edycja CDA z płytą DVD?

A. co miesiąc
B. co dwa miesiące
C. co kwartał

I wysłać odpowiedź (SMS) do końca lutego tego roku.

Jeśli chcesz wygrać grę PARADISE CRACKED (CRPG), odpowiedz na pytanie konkursowe, a treść smsa wpisz według schematu: CA.PC.X

Jeżeli chcesz wygrać grę OPERACJA PUSTYNNY GROM (AKCJA), odpowiedz na pytanie konkursowe, a treść smsa wpisz według schematu: CA.OP.X

Jeśli chcesz wygrać grę CRAZY FACTORY (EKONOMICZNA), odpowiedz na pytanie konkursowe, a treść smsa wpisz według schematu: CA.CF.X

Jeżeli chcesz wygrać grę Jules Verne SEKRET NAUTILUSA (PRZYGODOWA), odpowiedz na pytanie konkursowe, a treść smsa wpisz według schematu: CA.JW.X

Odpowiedź zapisaną zgodnie z którymś z wyżej przedstawionych schematów wyślij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a wynosi 1,22 zł (cena z VAT). Liczba SMS-ów nadesłanych przez jedną osobę NIEOGRANICZONA.

Regulamin konkursu na stronie www.cdac-

GATUNEK: **STRATEGIA EKONOMICZNA**

■ **Ali G.**

Od jakiegoś już czasu obserwuję poczynania firmy Jowood na polu strategii ekonomicznych i muszę przyznać, że wraz z upływem kolejnych miesięcy, wydaje ona coraz lepsze gry o tej tematyce. Najnowszy program, jaki u nich „dojrzewa", to dziełko o wiele mówiącym tytule – Transport Giant.

Jak to zwykle w takich grach bywa, przyjdzie nam się wcielić w postać **przedsiębiorcy**, którego celem jest zarabianie na przewozach pasażerskich i towarowych. A trzeba przyznać, że dobra i ludzi będzie można przemieszczać z miejsca na miejsce na **rozmaite sposoby** - od kolei żelaznej począwszy, poprzez transport drogowy i wodny, a na liniach lotniczych skończywszy. Producenci gry obiecują, że pełna wersja zawierać będzie ponad **sto trzydzieści różnych środków transportu**. Co ważniejsze, w grze pojawią się oryginalne nazwy pojazdów, tak więc spotkać będzie tu można np. samoloty Antonow, samochody ciężarowe Opla lub Forda, tudzież legendę amerykańskiej kolei, czyli lokomotywę EMD BL2.

Rzeczą niezmiernie mnie irytującą w podobnych produkcjach było to, że długość składów kolejowych ograniczona była do **niewielkiej liczby** wagonów. Dosłownie biała piana toczyła mi się z pyska, kiedy widziałem moje pociągi towarowe krótkie jak... hmm, dobra nieważne jak co, ale wierzcie mi na słowo, że były krótkie. Na szczęście Transport Giant ma zlikwidować tę niedogodność, gdyż będzie tu można „spiąć" naraz aż (uwaga!) **sześćdziesiąt cztery** wagony. Jakby tego było mało, każdy skład może być ciągnięty przez większą liczbę lokomotyw. Aż wierzyć się nie chce, że nikt wcześniej na to nie wpadł! Niby jest to tylko mały szczegółik, a już teraz jak o tym pomyślę, to na mojej twarzy samowolnie pojawia się uśmiech.

Transport Giant oferować ma kilka trybów gry - **dwie różne kampanie, pojedyncze misje oraz wolną grę**. Dla graczy, którzy pierwszy raz zetkną się z programem tego typu, przygotowano kilka stopni trudności rozgrywki. Należy tu dodać, że swoje

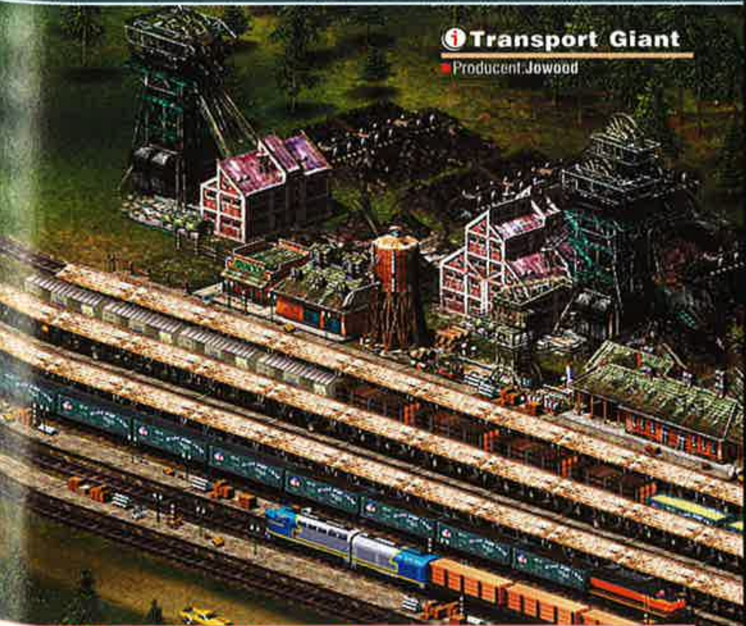
Transport Giant

imperium budować można w latach **1850-2050**, tak więc czekają na nas aż dwa wieki wirtualnego budowania imperium transportowego. Nie muszę chyba dodawać, że wraz z biegiem lat miasta będą rozwijały się, generując coraz większą liczbę pasażerów oraz mając coraz większe zapotrzebowanie na rozmaite surowce, które przyczyniać się będą z kolei do dalszego rozrastania się wrażych metropolii. Gracz ciągle zmuszony będzie do przystosowania się do nowych warunków i podejmowania trafnych decyzji w rodzaju - *„czy towary między punktem A i B lepiej transportować ciężarówkami lub też może pociągiem, a może najlepszym rozwiązaniem będzie stworzenie linii lotniczej?”.*

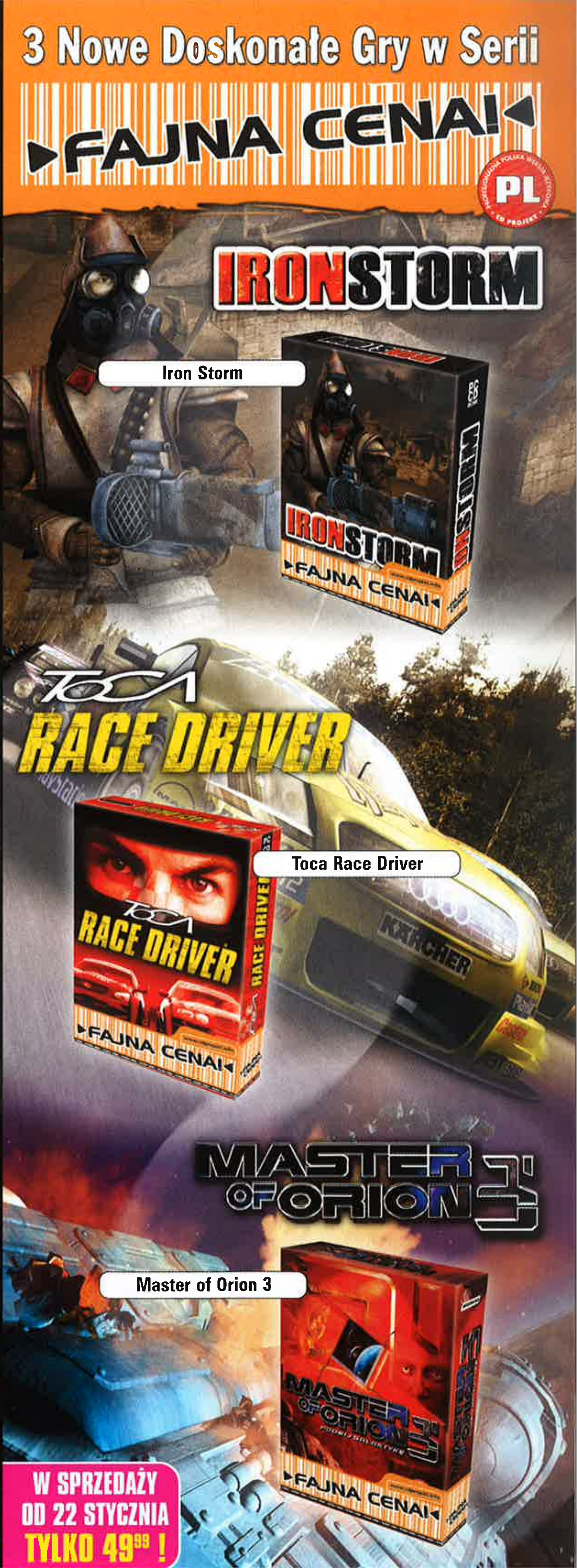
Kolejną rzeczą, która ulegać będzie zmianie wraz z postępami w grze, będą, co oczywiste, **środki transportu**. Na początku towary dostarczać będziesz dyliżansami czy innymi wynalazkami w tym stylu, a później przesiądziesz się do pierwszych lokomotyw, by na końcu móc rozkoszować się widokiem superszybkich pociągów i samolotów. Urozmaiceniu rozgrywki służyć mają **ciągłe zmiany** w sytuacji ekonomicznej, czyli naprzemienne cykle koniunktury i dekoniunktury gospodarczej oraz pojawiające się niekiedy nieprzewidywalne wydarzenia w postaci suszy lub też np. dobrych zbiorów płodów rolnych.

Transport Giant ma korzystać z **silnika graficznego Industry Giant 2**, spodziewaj się więc rozgrywki w tradycyjnym rzucie izometrycznym. Aby uniknąć monotonii, autorzy przygotowują ponad **pięćset różnych rodzajów budynków**, co jest liczbą zaiste imponującą. Dodatkowo podczas rozgrywki mają zmieniać się **pory roku**.

Wygląda więc na to, że szykuje się prawdziwa uczta dla fanów strategii ekonomicznych. Mam nadzieję, że wszystkie szumne zapowiedzi autorów zostaną podtrzymane i pełna wersja będzie zawierać wszystkie obiecywane „bajery”. Jak będzie jednak naprawdę, przekonamy się w **drugim kwartale 2004 roku**, kiedy gra trafi do Polski. A póki co należy cierpliwie czekać.



W to zagramy już wkrótce!



GATUNEK: cRPG

Sacred

Eugeniusz Siekiera

Od czasów pamiętnego Baldur's Gate'a rynek komputerowych RPG kwitnie w najlepsze. Co roku pojawiają się prawdziwe perły z tego gatunku i wciąż słychać szumne zapowiedzi nowych tytułów. Jednakże istnieje grupa graczy (w tym ja), która preferuje beztroskie machanie mieczem i nie baczy przy tym na setki statystyk, współczynników i tabel. Dla takich właśnie kapryśnych wojowników wymarzonym rozwiązaniem są gry hack'n'slash.

O ile jednak w przypadku cRPG możemy dowolnie przebierać w wyśmienitych tytułach, zwolennicy nieco lżejszej rozrywki nie mają już tak wesoło. Na dobrą sprawę znam niewiele pozycji z tego gatunku, do których po jakimś czasie mam ochotę wrócić. Mowa oczywiście o serii Diablo (czy można nie kochać tej gry?) :) i Dungeon Siege'u. Dlatego tym bardziej ucieszyłem się na wieść, że oto nadchodzi klasyczny hack'n'slash i co więcej, zapowiada się przednio! Mowa o grze Sacred.

Piraci schodzą na ląd

Twórcy Sacred - firma Ascaron, odpowiadająca za świetne Port Royale (recka w 07/03), postanowiła tym razem zejść z pirackiego okrętu i zabrać nas do magicznej krainy Ancaria.

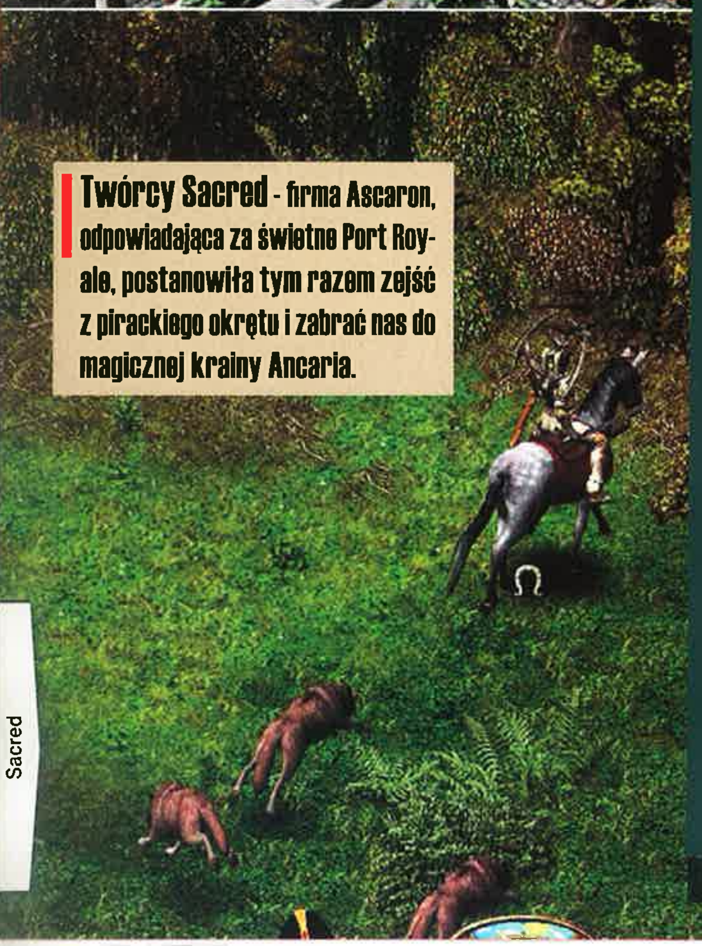
A trza przyznać, że kraina to spora. Do zwiedzenia dostaniemy 16 odmiennych środowisk. Będzie zarośnięta gęsto knieja, spalona słońcem pustynia, będą dzikie górskie szlaki handlowe, opuszczone świątynie zapomnianych bogów, zmurszałe zamczyska czy wreszcie tętniące życiem miasta i wioski. Rzecz jasna, Ancarię jak każdą szanującą się krainę fantasy zamieszkiwać będą rozmaite rasy. Pod tym względem będzie klasycznie, a więc na drodze spotkamy m.in. orki, gobliny, elfy (leśne i mroczne), no i oczywiście ludzi. Do tego tygla „kulturowego" dorzucić trzeba jeszcze rozmaite monstra, potwory, demony i niespokojne duchy.

Mamy już zamieszkały i zróżnicowany świat. Czego nam jeszcze brakuje? Dzielnego herosa, rzecz jasna!

O dzielnych herosach słów kilka

Do wyboru dostaniemy 6 zróżnicowanych postaci. Pod tym względem Sacred bardzo przypomina Diablo2. Będą to - kolejno: gladiator (odpowiednik barbarzyńcy), mag (komentarz chyba zbędny – taka męska wersja czarodziejki) :), leśny elf (postać łącząca cechy druida i amazonki), mroczny elf (podobny w pewnym stopniu do zabójczyni), serafin (półbóg posługujący się zarówno bronią białą, jak i magią - stróż prawa, dobra i moralności, a więc ideologicznie odpowiada palladynowi). Ostatnia postać jest najbardziej oryginalna ze wszystkich i jest nią wampirzyca – za dnia prawy wojownik zakuty w stal, w nocy zaś krwiożercza dzika istota. Mamy więc jakby dwie postacie w jednej, bowiem w zależności od pory dnia zmieniać się będą jej umiejętności, statystyki itp., co oczywiście wpłynie na sposób prowadzenia walki.

Ciekawą innowacją jest indywidualne dopasowanie ekwipunku dla każdej postaci. Na przykład gladiator będzie miał więcej miejsca na broń czy zbroje, zaś mag będzie mógł ze sobą zabrać większą ilość amuletów ochronnych, mikstur, talizmanów itp.



Twórcy Sacred - firma Ascaron, odpowiadająca za świetne Port Royale, postanowiła tym razem zejść z pirackiego okrętu i zabrać nas do magicznej krainy Ancaria.

Wodotrysków brak

Pod względem grafiki Sacred jest bardzo klasyczny, a więc skojarzenia ze wspomnianymi tu już Diablo i Baldur's Gate'em tudzież Revenantem czy Icewind Dale'em są jak najbardziej na miejscu. Jest w miarę przyzwoicie, ale patrząc wpierw na takiego Morrowinda czy choćby Dungeon Siege'a, później zaś na kalendarz, dochodzę do wniosku, że na początku 2004 roku ręcznie rysowane tła nie są już tym, co tygrysy lubią najbardziej. Owszem, uroku w tym wiele, ale...

...to w końcu nie fps. Tu liczy się wartka akcja, ciekawe questy i zmyślna fabuła. Zatem przyjrzyjmy się jej bliżej.

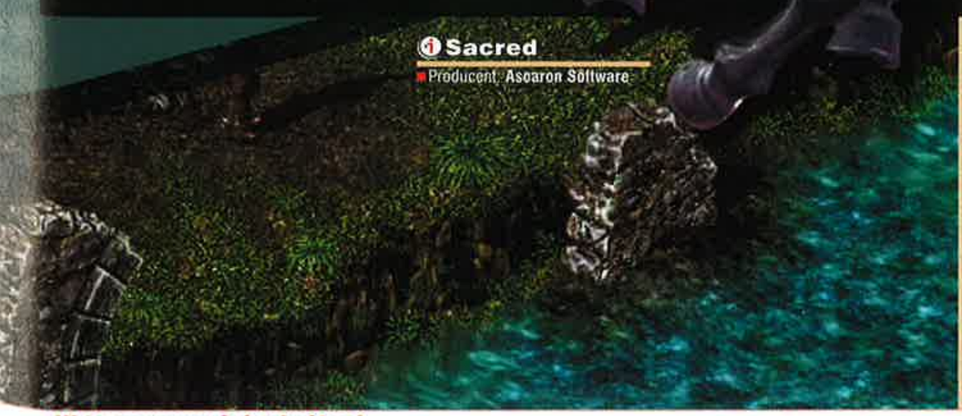
Bajka o złym elfie i cwanym demonie

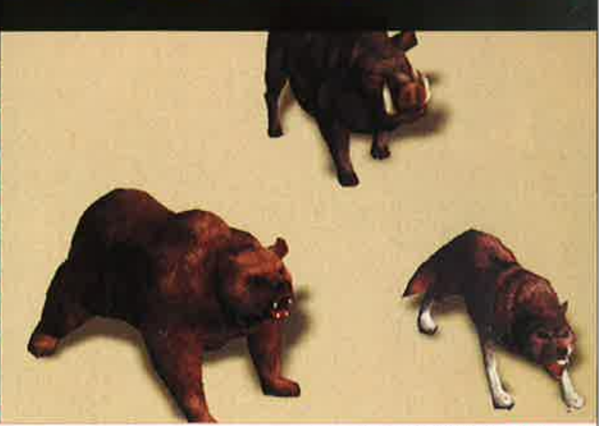
Przyznam szczerze, że główny wątek fabularny trochę mnie rozczarował. Przedstawia się on następująco. Otóż, żył sobie kiedyś elf mag, a że z mrocznych elfów pochodził, nie miał zbyt przyjaznych zamiarów wobec mieszkańców Ancarii. Razu pewnego przywołał starego, okrutnego demona, co by ten mu służył pokornie. Jednakże w swym niecnym i przewrotnym planie nie wziął pod uwagę sytuacji, w której ów czort wymknie się spod jego władzy. Tak się niestety stało - i tu właśnie my pojawiamy się na arenie, gotowi na trudne i długie boje, złaknieni przygody i wyczerpujących walk. Ostrze naszego miecza lśni w słońcu, niemal drży, złaknione krwi wroga... uff, zapędziłem się. :)

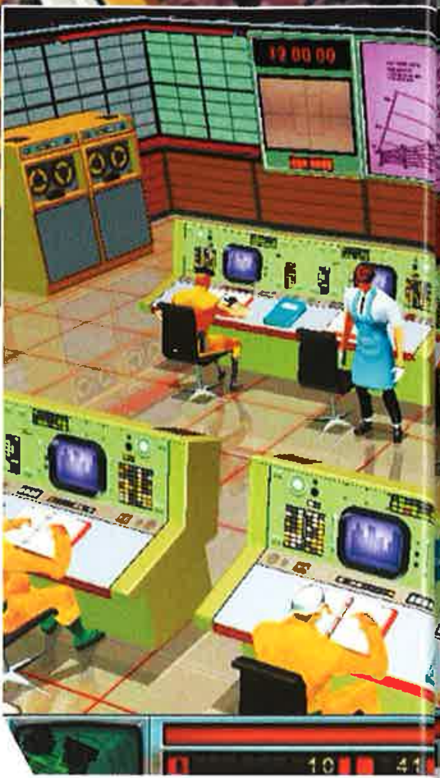
Do wykonania przed nami 30 questów podstawowych (dotyczą głównego wątku fabularnego, a więc dokopanie sługusom demona i jemu samemu na końcu) oraz około 200 pobocznych (twórcy obiecali nawet wpleść wątek miłosny – zakochany barbarzyńca?). ;) (sic!)

To z grubsza byłoby tyle. Podsumowując, zapowiada się nieźle. Na jakiekolwiek rewolucje nie ma co liczyć, ale i ja się tak do tego tytułu nie nastawiam (od rewolucji to mamy Dooma 3 i HL 2). Tutaj oczekuję przede wszystkim dobrej, bezpardonowej rzezi w magicznym świecie fantasy, w którym za dnia usiekę smoka, a wieczorem w pobliskiej karczmie pohandluję dobytkiem z oberżystą lub wypiję kufel przedniego piwa, wsłuchując się w opowieści miejscowych.

Sacred
Producent: Ascaron Software







GATUNEK: RTS/SIM

Evil Genius

Qn`ik

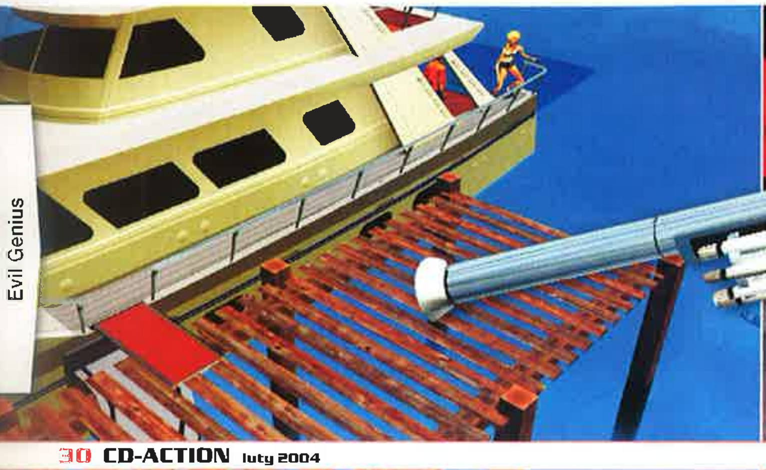
Dzielny bohater przedziera się przez hordy niezmordowanych, choć głupich, wrogów. Opętany jest tylko jedną myślą – zabić/zniszczyć/schwytać Wielkiego Złego, Który Pragnie Zapanować Nad Światem, hahahaha. Taki schemat widzieliśmy już setki razy – to w filmach – i dziesiątki razy w grach. Tym razem jednak będzie nieco inaczej...

Co jeszcze nie znaczy, że oryginalnie. Co prawda, **nie mieliśmy jak dotąd okazji wcielić się w rolę szalonego naukowca** - geniusza lub/i ekscentrycznego bogacza z megalomańskimi zapędami. Niczym nowym jest jednak stawianie gracza po złej stronie - że wymienię tu tylko Dungeon Keepera, będącego - trywializując – odwróceniem zasad gier RPG opartych na D&D (Dungeons & Dragons) - tj. budowaliśmy tam podziemia i utrudnialiśmy życie superbohaterom, którzy stale się w nie pchali. W Evil Genius założenia będą podobne - tylko otoczenie będzie się różnić...

Grę zaczynasz - jak każdy szanujący się szaleniec - **w latach 70, na bezludnej tropikalnej wysepce z drobnymi 100 milionami dolarów**. Jeśli wydaje ci się, że to duża kwota, musisz zweryfikować ten pogląd. By zdobyć panowanie nad światem - nie wystarczy. Potrzebujesz dodatkowo stałego źródła dochodów. Twoim zadaniem jest zbudowanie **Czegoś, Co Zniszczy Świat**, jednocześnie zapewnienie sobie możliwości skutecznej ucieczki. Aż tak szalony, aby obserwować tę piękną tragedię z bliska, to ty nie jesteś.

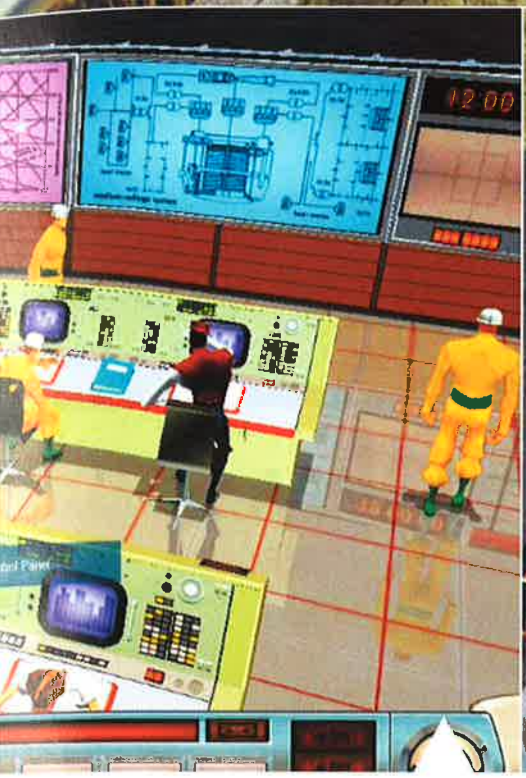
Musisz zachować pozory. Swojej bazy nie możesz postawić na widoku - musi się ona znaleźć w bardziej stereotypowych miejscach - np. w kraterze wulkanu albo głęboko pod ziemią. A jak spożytkować nieużytki na własnej tropikalnej wysepce? Oczywiście **sprowadzić turystów i zapewnić im godziwą rozrywkę**. Nie powinno więc zabraknąć hoteli, pól golfowych i innych pieniędzożernych obiektów. Byleby tylko nie zapomnieć o drugim dniu działalności, rozumianym tu dosłownie.

Budowanie zaplecza technologicznego i przeróżnych pomieszczeń to najważniejsze elementy gry. Widać wyraźne inspiracje Dungeon Keeperem, gdyż bardzo ważne będzie tu umieszczanie pułapek, w które



Evil Genius

Jesteś zły? Będziesz...



wpadać będą śmiałkowie chcący pokrzyżować twoje demoniczne plany. Zastosowano tu zresztą ciekawy system „uruchamiaczy" i samych pułapek. Można np. przypisać jeden uruchamiacz do wielu pułapek i vice versa. Przykładowo - postać idzie korytarzem i naciska na płytę-pułapkę. Ze ściany wypada szpikulec, który przebija ofiarę, z sufitu leje się wrzątek, a na dokładkę nadlatuje chmara rozeźlonych pszczół... Dobrze, kończę już, bo ponosi mnie dziś makabryczna fantazja.

Tworzenie bazy nie będzie jednak jedynym zajęciem. I bardzo dobrze, bo odnoszę wrażenie, że na dłuższą metę stałoby się to nieco nudne. Tymczasem podczas gry będziesz mógł przyjąć jeszcze innego rodzaju zlecenia, niektóre niezwykle ciekawe. Przykładowo - co powiesz na **zmniejszenie wieży Eiffela** do rozmiaru kieszonkowego? Będą też **kradzieże dzieł sztuki, porywanie gwiazd popkultury** i tak dalej... Oczywiście misje te rozgrywać się będą na całym świecie (również w ZSRR - wszak to lata 70). Nie wybierzesz się na nie osobiście, ale wyślesz tam zaufanych ludzi - których poczynaniami będziesz kierował. Zapowiada się, że gra z sima stanie się wtedy czymś na wzór uproszczonej strategii w czasie rzeczywistym.

Nie uda ci się zniszczyć świata, jeśli na każde skinienie nie będziesz miał odpowiednio wyszkolonej i przede wszystkim wiernej oraz zakochanej w tobie świty. Pozyskiwanie jej będzie bardzo istotnym elementem Evil Genius - będziesz przeszukiwał przeróżne egzotyczne miejsca, a nawet... prowadził subtelny wywiad na uniwersytetach, by pozyskać inteligentnych ideologów. Oczywiście ty też musisz być dla swoich ludzi dobry. Po pierwsze - dlatego, że tego wymaga przyzwoitość, po drugie i znacznie ważniejsze z perspektywy Złego Szalonego Geniusza - szkoda spisywać na straty bardzo dobry skład. Dbałość o nich przejawia się między innymi w tym, że jeśli zostaną aresztowani, warto użyć wszelkich wpływów, by ich z opałów wyciągnąć.

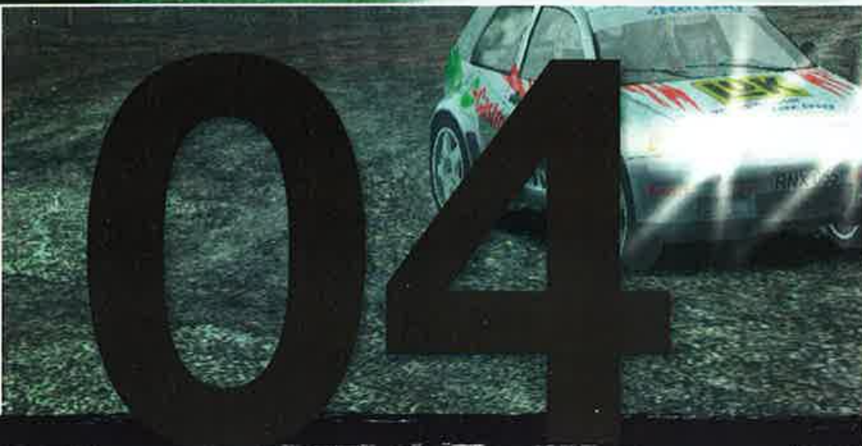
Zwykle filmy o Bondzie kończyły się dla ciebie, Szalony Geniuszu, tragicznie. Misternie ułożony plan zawsze brał w łeb, a dobry agent mógł spokojnie gzić się z twoją sekretarką w jakiejś łódce na środku oceanu. Czas z tym skończyć.

Na koniec zapowiedzi napiszę jeszcze kilka słów o silniku graficznym. Oprawa może **nie powala**, ale według zapowiedzi autorów - jest bardzo płynna i "inteligentnie" dostosowuje się do specyfikacji technicznej sprzętu, na jakim Evil Genius jest odpalany. Ponoć nawet na słabszych kartach graficznych nie będzie problemu z wygenerowaniem wielkich batalii z tłumem postaci. Oczywiście ich szczegółowość będzie zależna od stopnia zbliżenia mapy - im ono będzie większe, tym więcej polygonów będą miały postacie. Oprócz tego nie zabraknie również typowych efektów typu odbicia i cienie generowane w czasie rzeczywistym.

Zwykle filmy o Bondzie, do których **Evil Genius** niejednokrotnie nawiązuje, kończyły się dla ciebie, Szalony Geniuszu, tragicznie. Misternie ułożony plan **zawsze brał w łeb, a** dobry agent mógł spokojnie gzić się **z twoją** sekretarką (ew. eks-dziewczyną) w **jakiejś** łódce na środku oceanu. Czas z tym skończyć. **Po cichu ci** powiem, co zrobić, aby uniknąć wpadki. **Jak tylko złapiesz głównego przeciwnika chcącego udaremnić twoje zamiary, nie wahaj się i zabij go od razu.** „Zabij od razu" nie oznacza *„zaproś go na obiad, porozmawiaj o życiu, sztuce i o tym, jak działa Przyrząd Do Niszczenia Świata, po czym zostaw w zamkniętym pomieszczeniu (najczęściej z jakąś panną w bikini), w którym powoli ulatuje gaz"*. Oznacza to *„podejdź, przyłóż lufę do skroni, opróżnij magazynek, później odetnij głowę, ciało spal i sprawdź dokładnie, czy nie ma on przypadkiem brata bliźniaka, a jeśli ma, to złap go i powtarzaj czynności do skutku, czyli całkowitego wymarcia rodu"*. To już dziewięć dziesiątych sukcesu. Jeśli zapamiętasz tę wskazówkę, musisz już tylko wybudować broń zdolną wysadzić Ziemię. Łatwizna.

O ile nie powtórzy się sytuacja z **Republic: Revolution** (pierwszą grą Elixir Studios), Evil Genius ujrzy światło żarówek w sklepach **jesienią tego roku**. W grze **zabraknie jednak multiplayera**. Jak stwierdził jeden z producentów „jeśli mamy ukończyć tę grę w rozsądnym terminie, musimy się skupić na zrobieniu z niej wspaniałej przygody dla jednego gracza. Na pewno pomyślimy o grze wieloosobowej, jeśli będziemy robili sequel". Nie wątpię, że wtedy też pomyślą o poprawieniu grafiki i wielu innych aspektów, które kuleją (a właściwie będą kulały) w Evil Genius. Może zatem warto będzie się wstrzymać z zakupem aż do premiery drugiej części?

ⓘ Evil Genius
Producent: Elixir Studios



GATUNEK: **SAMOCHODOWA**

04 colin mcrae rally

Qn`ik

Pewnie się narażę wielu komputerowym miłośnikom wyścigów, ale dla mnie - seria gier CMR zakończyła się na absolutnie rewolucyjnej i znakomitej części pierwszej. Dwie kolejne mnie zawiodły, choć zyskały całkiem pozytywne recenzje. Jednak bardziej jako ścigałki niż symulatory z prawdziwego zdarzenia.

Autorzy jak zwykle wiele uwagi poświęcają realizmowi. Za największą wadę trzeciego Colina ortodoksyjni rajdowcy uznali sztucznie stworzone ułatwienie (?) dla kierowcy, które sprawiło, że samochód obracał się na zakrętach - wbrew wszelkiej logice - wokół „własnej osi". Jak nietrudno się domyślić, z tego dziwnego rozwiązania zrezygnowano w kolejnym sequelu. I jest to oczywiście tylko wierzchołek góry lodowej zmian.

Maniacy na pewno docenią to, że samych rodzajów opon jest aż **19**, a nawierzchni - **34**. Naturalnie jazda po każdej z nich wymaga osobnej techniki i ciągłej uwagi.

W CMR04 gracz ma do wyboru **20 samochodów rajdowych**, podzielonych na te dla wozów z napędem na dwa i cztery koła. W obu przypadkach wybrać można również poziom zaawansowania - normalny i ten dla prawdziwych wyjadaczy.

Samych rodzajów opon jest aż 19, a nawierzchni - 34.

Trybów rozgrywki nie zabraknie. Poza wymienionymi powyżej w CMR04 znajdą się również **pojedyncze rajdy, odcinki specjalne, mistrzostwa klasy B**, w których jeżdżą klasyczne, choć wciąż potężne samochody, oraz dla prawdziwych profesjonalistów - najbardziej wymagający tryb o wszystko mówiącej nazwie **Expert Championship**.

Sporo dziać się będzie również wokół toru - pomiędzy wyścigami będziesz mógł dostać **nowe części do samochodu w zamian za ukończenie zadań** polegających na... ich testowaniu. Drobnym zmianom ulegnie również **system uszkodzeń**, który - według zapewnień autorów - ma się prezentować jeszcze lepiej niż poprzednio. W grze będzie można ustawić trzy stopnie szkód, dodatkowo jeszcze dodano możliwość obserwowania po wyścigu zmian na masce samochodu dzięki specjalnej kamerze (damage-cam).

Usprawnieniu uległa też oczywiście **grafika**, choć tutaj nie należy się spodziewać większych rewolucji. Mimo że teoretycznie najnowszy Colin dostał nowy silnik graficzny, na filmach i obrazkach **nie wygląda znacznie lepiej** niż jego poprzednia odsłona. Nie jest to jednak w tej grze najważniejsze. Miłośników dynamicznych ujęć na pewno zaś ucieszy **dodanie nowej kamery**, ze zderzaka.

Drobna ciekawostka dotycząca tras - poza wieloma nowymi, rozrzuconymi po całym świecie (Wielka Brytania, Szwecja, USA, Finlandia, Australia, Hiszpania, Grecja, Japonia), w CMR04 znajdziemy również **przekonwertowane etapy z pierwszej części gry**. Jak dla mnie - bomba.

Na koniec słowo o grze dla wielu graczy - oczywiście nie zabraknie i tej. **Aż ośmiu amatorów komputerowych rajdów może się zmierzyć tak w kooperacji**, ścigając się dla jednego teamu, lub też przeciwko sobie. W tym drugim przypadku gracze widzą siebie nawzajem jako duchy.

Gra jest już dostępna na większość popularnych konsol, teraz tylko czeka na konwersję na PC. Ta, jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, w sklepach pojawi się **w marcu bieżącego roku**.

ⓘ Colin McRae Rally 04
- Producent: **Codemasters**

Samochody będą odwzorowane pieczołowicie.

Rewolucji w grafice nie należy się spodziewać.

W LUTOWYM NUMERZE

PAKIET FOTOGRAFICZNY

Książka + Pełne wersje programów

W sprzedaży od 14 stycznia

PCFormat
DODATEK SPECJALNY

gem

GATUNEK: cRPG

The Bard's Tale

Come hear the tale of Skara Brae (...) – „słuchajcie pieśni o Skara Brae". **Świta coś? Nie. Młodyś. Chronologicznie uprzywilejowani wiedzą jednak, że to słowa z intra trzeciej części Bard's Tale – serii rządzącej wyobraźnią ludzi, którzy uprawiali komputerowe role-playing już blisko 20 lat temu.**

Bard's Tale było pierwszą grą stworzoną w studiach **Interplay** – firmy, która dała światu Fallouta czy Planescape: Tormenta.

Bohaterem Bard's Tale jest - tak, przeczucie cię nie myli – bard. Zdawałoby się - niezbyt reprezentatywny przedstawiciel bohaterów fantasy (z drugiej strony, kim byłby Wiedźmin bez Jaskra?). Zupełnie nowy system kreacji i rozwoju bohatera oraz zdolność wykorzystywania muzyki do tworzenia chwilowych sprzymierzeńców (róg feniksa?) sprawiają, że będzie on bohaterem nie gorszym niż przeciętny Conan Barbarzyńca. Atutem barda jest biegłość w **szermierce... słownej**. Interesująco zapowiada się przy tym system dialogów (pisanych przez specjalistów). inXile wymyśliło bowiem, by wybierać jedynie postawę - nie sam dialog - tak by również gracz mógł się dobrze bawić, słuchając (wszystkie dialogi mają być mówione) wypowiedzi własnego bohatera. Co ciekawe, późniejsze wypowiedzi uwzględniać mają wcześniejsze „postawy", co sprawi, że każda z rozmów toczyć się może na wiele, wiele sposobów i wiele „temperatur". Ideałem, zdaniem inXile, byłaby sytuacja, w której dwóch graczy, jacy skończyli The Bard's Tale, może opowiedzieć sobie nawzajem **różne historie** własnych bohaterów i ich rozmów.

W nowym Bard's Tale zarzucone zostało charakterystyczne okienkowe pseudo FPP na rzecz charakterystycznego dla konsolowej serii Baldur's Gate: Dark Alliance **widoku z lotu ptaka**. Nie jest to przypadek, gdyż nowa Pieśń Barda korzysta ze zmodyfikowanego engine'u Sunblind Studios. Jednak, co ważne, nie będzie klonem tamtej niezłej zręcznościówki. Przykładem przytaczanym przez twórców są walki, które, choć toczone w czasie rzeczywistym, wymagać mają pewnych zdolności taktycznych. Być może problem ten rozwiązany zostanie tak jak w Star Wars: Knights of the Old Republic, w którym zwycięstwo wymaga wykorzystania umiejętności specjalnych. Brak **aktywnej pauzy** kłóci się nieco z tym oświadczeniem, jednak nie wypada nie ufać ludziom, którzy dali nam Fallouta.

Z tego też powodu wypada wierzyć w obietnicę, że Nowy Bard's Tale będzie czymś więcej niż zwykłym role-playem. Ma być grą, w której podejmujesz się jakiegoś zadania, bo to zabawne, a nie ponieważ da to twojemu bohaterowi kolejne punkty doświadczenia. Grą, w której śmiejesz się głośno, czytając dialogi, grą, w której miło będzie robić zakupy! Jednocześnie ma być głębszy, bardziej dorosły i mieć, jak to ujął sam Fargo - osobowość. Po prostu nowy Bard na nowe tysiąclecie, ściślej - na przyszłe Święta. CBA

The Bard's Tale
Producent: Acclaim/inXile

The Bard's Tale

 W to zagramy już wkrótce!

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe
CD-R & DVD-R
parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
doskonałe wyważenie
56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R
2 i 4-krotna prędkość nagrywania DVD-R
Wypali? Na Pewno!
Hawk TM
Multispeed 1-56x
Wypalisz 4.7GB
Cake 50 CD-R
DVD-R x2
DVD-R x4
Cake 25 CD-R
Cake 10 CD-R
Slim Case 10 Pack
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 700 Mb +0,1 ◆ Czas nagrywania: 80 min ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ◆ Grubość: 1,2 mm ◆ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina ◆ Warstwa odblaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ◆ Procent odbicia: >65%
DVD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność: 4,7 Gb ◆ Czas nagrywania: 120 min ◆ Predkość nagrywania: x2, x4 ◆ Zgodne ze spec.: DVD-R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ◆ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ◆ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/ -0,06 mm ◆ Format nagrywania: Data (DVD-ROM), Video (DVD-Video), Audio (DVD-Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ◆ Materiał nośnika: poliwęglan ◆ Warstwa zapisu: ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa: srebro ◆ Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV ◆ Procent odbicia: 45-85%
Żywotność: 100 lat ◆ Kompatybilność: Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac,TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD-R/RW
Dyskietki 10 PCS
Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk" tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl, Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Gangland

Qn`ik

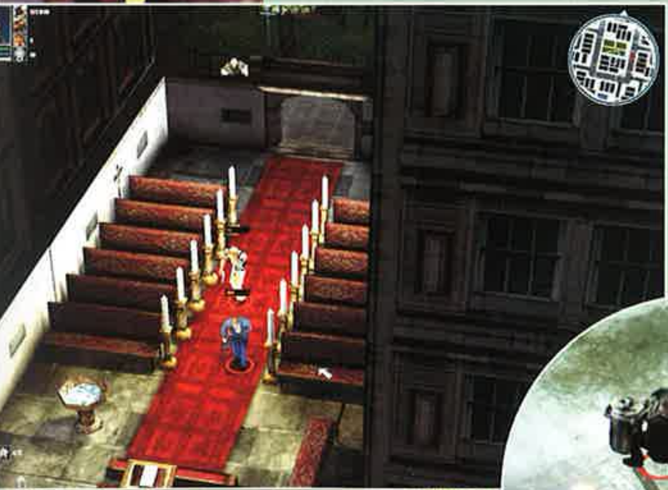
Było sobie kiedyś pięciu braci o bardzo archetypowych mafijnych imionach: Romano, Angelo, Sonny, Chico i Mario. Dorastali oni na Sycylii, pod okiem kochających dziadków. Pierwszym trzem jednak spokojne życie przestało się podobać i postanowili zejść z drogi cnoty na dużo ciekawszą gangsterkę.

W jednej z bójek zabili czwartego brata - Chico - po czym się rozeszli - każdy w swoją stronę i rozpoczęli samodzielnie przestępczą karierę. Bardzo tym zasmucili dziadka, który to - jak przystało na Sycylijczyka - nie cieszył się z tego, że został mu na starość jeden wnuk - ale wysłał go za braćmi do USA z dwoma poleceniami: pomścić śmierć Chico i... odwiedzić wujka Vincento.

Bomba z Danii?

Gangland ma być prawdziwą mieszanką wybuchową. Autorzy (duńska firma) precyzują gatunek własnej gry jako **skrzyżowanie RGP, sima i gry taktycznej** (Real Time Tactics). Oczywiście głównym celem jest tu **wspinanie się po szczeblach mafijnej kariery i zdobywanie jak największych pieniędzy** i co za tym idzie, wpływów w półświatku. Wymuszenia, rozboje, kradzieże, łapówki, prostytucja, zamachy... Ot, codzienna dawka wrażeń przeciętnego amerykańskiego gangstera. Wszystko to już gdzieś wcześniej było. Tym razem jednak autorzy obiecują coś znacznie więcej...

> **Wymuszenia, rozboje, kradzieże, łapówki, prostytucja, zamachy... Ot, codzienna dawka wrażeń przeciętnego amerykańskiego gangstera.**



Porozmawiaj z nią. I z nim. Z nimi też...

Suche liczby nigdy nie oddają całej prawdy, ale pewne emocje mogą wzbudzić. **Ponad 500 NPC-ów**, z którymi można „zamienić słówko", **26 wielkich lokacji**, tyleż zadań dla gracza, a do tego jeszcze... **całkowita nieliniowość**. Autorzy zrobili system zwący się Event Engine, który tworzy nowe wątki za każdym razem, gdy uruchamiasz nową grę. Nie ma obaw, że po jednorazowym przejściu odłożysz ją jako kurzołap na półkę. Tym bardziej że - w przeciwieństwie do prawdziwego życia, w którym rodzina przyznawana jest każdemu obligatoryjnie, w Gangland gracze mają wpływ na jej skład - można ją ukształtować z ponad 20 postaci - z czego każda ma własne, unikatowe AI, przez co inaczej reaguje na poczynania grającego.

Multiplayer

Trybu wieloosobowego rozgrywki w Ganglands oczywiście zabraknąć nie mogło. Gra pozwala na zmierzenie się ośmiu osobom - tak po LAN-ie, jak i w Internecie. Każdy wciela się w jednego z czterech braci. A co ewentualnie z pozostałymi czterema graczami? Tego autorzy nie zdradzili.

A później zabij

Walka ma być **połączeniem FPS-ów (sic!) z typowymi grami RTT** (że wymienię tylko polskie Gorky 17) - tyle, że wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym. Gracz ma możliwość korzystania z szerokiego asortymentu broni i gadżetów, ale szczególnie ważne są tu elementy taktyczne - należy jak najefektywniej wykorzystywać otoczenie, starając się stale wpędzać przeciwników w pułapki. Premiera – wczesną wiosną.

Gangland
Dystrybutor: Whiptail Interactive

Duńskie gangi pod choinkę!

Doskonały wybór na okolicznościowy prezent! Nie musisz pytać sprzedawcy o rekomendację — ta gra posiada ją od dnia premiery!

Gwarantujemy, że gra z serii SUPER$ELLER to... dobra gra.

Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 35.
Faks (22) 868 52 60

CENEGA

*„Pewnego dnia trzeba będzie oficjalnie ogłosić,
że to, co nazywamy rzeczywistością,
jest jeszcze większą iluzją niż świat marzeń sennych."*
Salvador Dali

■ **Eugeniusz Siekiera** (nietzsche2@wp.pl)

SILENT HILL

PRZEWODNIK PO ZAMGLONYM MIEŚCIE

To wyjątkowe miejsce. Tu, zło czai się na każdym kroku i niczego tak naprawdę nie można być pewnym. Jesteście intruzami. Na pewno chcecie wejść? Pytam dla pewności, bo to miejsce zmienia ludzi. Nawet, jeśli stawicie czoło zagrożeniu, rzeczywistość nie będzie już dla was wyglądała tak samo. To miasto jest jak choroba. Zaraża. Wgryza się w ciało i umysł. I nie pozwala o sobie zapomnieć. Jesteście zdecydowani? W porządku. Lojalnie ostrzegałem. Zapraszam zatem do środka. Witajcie w mieście duchów.

Witajcie w Silent Hill.

OTWARCIE WRÓT

Z pewnością zgodzicie się ze mną, że najważniejszy w grach z gatunku horroru jest odpowiednio intensywny klimat. Ten zaś uzyskuje się na różne sposoby. Dla przykładu gry, takie jak Sanitarium i Resident Evil, diametralnie się różnią pod tym względem. Obie są na swój sposób przerażające, a klimat budowany jest w nich za pomocą zupełnie innych środków. Jeśliby wziąć pod uwagę takowe kryteria, myślę, że seria Silent Hill leży gdzieś pośrodku. Przy okazji to absolutny mistrz świata w swej kategorii. Co się składa na fenomen dzieła Konami?

Przyjrzyjmy się bliżej historii, jaką skrywa to miasto. Wsłuchajmy się w opowieści snute przez bohaterów, przypatrzmy się monstrom, jakie czają się w najciemniejszych zaułkach. Poznajmy tajemnice Silent Hill. Oczywiście nie wszystkie, bo to zadanie niemożliwe do zrealizowania. Z drugiej strony, w tym leży niezwykła siła Silent Hill, że zawsze pozostaną w tym temacie niedopowiedzenia. Zacznijmy. Zapraszam. Tylko niczego nie dotykać! Nigdy nie wiadomo, co może wyskoczyć z mgły...

Emulacja

Z pewnością wielu z was zdziwiło się, widząc tekst o grze konsolowej w piśmie, było nie było – wybitnie pecetowym. Myślę jednak, że w tym przypadku można zrobić wyjątek. Jak bowiem pisać o Cichych Wzgórzach z pominięciem pierwszej, kto wie, czy nie najważniejszej części serii? Dodatkowym argumentem, jaki przemawia za tym postępkiem, jest fakt, że można skorzystać z emulatora PSX - nic nie stoi na przeszkodzie, by pograć w SH na poczciwym piecu.

SILENT HILL

W roku 1999 programiści z Konami na zawsze zmienili oblicze komputerowego horroru. Właśnie wtedy ukazało się na konsolę PlayStation Silent Hill i wniosło powiew świeżości w momencie, w którym wydawało się, że komputerowy horror niczym już nie będzie nas w stanie zaskoczyć. Oklepane zagrania, takie jak klasyczny kościotrup z szafy i wiadra wylewanej krwi zastąpiono czymś o niebo lepszym. Tym czymś był klimat przez duże „K", wwiercający się w psychikę gracza, powalający fabułą i psychodeliczną oprawą niczym z obrazów Boscha i Beksińskiego.

okazała się na nic, wszystko było jedynie majakami gasnącego umysłu...

Na Silent Hill core (moim zdaniem, najlepszej stronie traktującej o SH w polskim Internecie) można przeczytać interesujący tekst analizujący to zakończenie. Autor ciekawie interpretuje m.in. głosy syren, jakie słyszymy podczas gry. To czas, kiedy alternatywne Silent Hill zamienia się - wraca z powrotem do „normalności" (aczkolwiek jakakolwiek normalność w Silent Hill jest sprawą względną). Kto wie, może te głosy syren to tak naprawdę sygnał karetki pogotowia? Może Harry nigdy się nie ocknął, ale dźwięki ze świata zewnętrznego docierały do jego pogrążonego umysłu, tylko w zmienionej, zniekształconej formie? Gdybać tak można bez końca i tak naprawdę w tym właśnie leży siła i magia tego tytułu.

Nadmienię jeszcze o najdziwniejszym zakończeniu – mowa oczywiście o UFO Ending (ja osobiście traktuję je raczej jako żart programistów, ot, taka ciekawostka). By zobaczyć, jak Harry'ego porywają kosmici, w trakcie rozgrywki trzeba oczywiście spełnić kilka warunków. Zakończenie to występuje również w kolejnych odsłonach, ale w każdej części SH wygląda inaczej.

Silent Hill przez ortodoksyjnych fanów uznawane jest za najlepszą część trylogii. Można się z tym nie zgodzić, można się dziś krzywić na grafikę z poprzedniej epoki, ale fakt pozostaje faktem, że tytuł ten na przestrzeni ostatnich lat nie stracił na ciężkości, cudownym upiornym klimacie sączącym się ze ścian i powalającej mrożącej krew w żyłach muzyce, zaś niektóre animacje do dziś budzą podziw i przerażenie. Przede wszystkim jednak należy pamiętać, że od pierwszej części wszystko się zaczęło. W momencie gdy mroczne monstra Cichych Wzgórz wylazły na światło dzienne, świat komputerowej rozrywki nie mógł pozostać taki sam.

Postacie

Postacie pierwszoplanowe trylogii są zawsze zwyczajnymi osobami, niemal przypadkowo schwytanymi w mroźne objęcia Cichych Wzgórz. Dzięki tej „zwyczajności" ich strach jest przekonujący, wierzymy, że są przerażeni i błądzą niczym ślepcy w tym koszmarnym mieście, tej alternatywnej wersji piekła na ziemi.

Rozmaite zakończenia, czyli nowy standard w SH

Gra ma kilka różnych zakończeń (to już tradycja serii). Oczywiście nie będę opisywał tutaj każdego z nich - zepsułbym zabawę tym, którzy jeszcze (jakimś cudem) w Silent Hill nie grali. W każdym razie są one skrajnie różne, dlatego warto poznać każde z nich. Moim zdaniem, najciekawszym wydaje się Bad Ending. Film, jaki na końcu ukazuje się naszym oczom, jest porażający. Widzimy na nim głównego bohatera, Harry'ego, który leży zakrwawiony we wraku samochodu, jakim przyjechał z Cheryl do Silent Hill. Jest martwy, to nie ulega wątpliwości. Nasuwa się wniosek, że wszystkie te nieprawdopodobne chore zdarzenia miały miejsce jedynie w umyśle umierającego człowieka. Cała ta przeprawa

Tajemnice zamglonego miasta

Pierwsza odsłona Silent Hill aż kipi od wszelkiego rodzaju aluzji i sekretów. Podczas gry co krok natrafiamy na tajemnicze napisy na ścianach, krwawe ślady obecności zła, symbole, znaki, obrazy czy anagramy (jak choćby słynny napis REDRUM (*) na ścianie garażu).

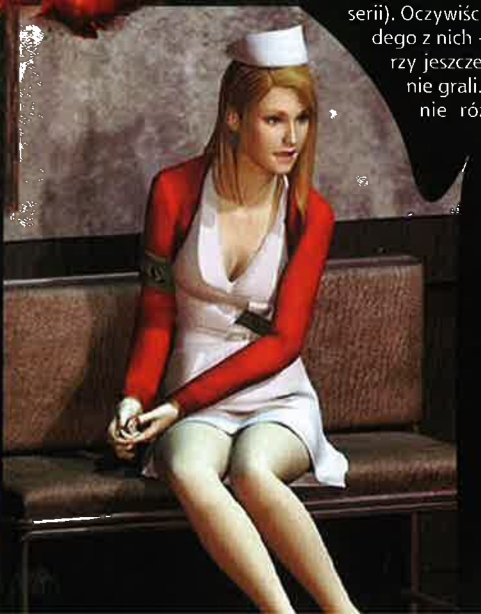
(*) – patrz: „Lśnienie", imć Kinga.

SAMAEL

Samael jest naszym głównym przeciwnikiem w Silent Hill, a zarazem sprawcą całego zamieszania. Oto informacje, jakie na jego temat znalazłem. „Według rabinów to książę demonów. To on w postaci węża kusił Ewę. Jest także, według niektórych mędrców żydowskich, aniołem śmierci, którego przedstawiają czasem z mieczem, a czasem z łukiem i strzałami. Niektórzy utożsamiają go z Asmodeuszem (Słownik wiedzy tajemnej, J. Collin de Plancy)

Born from a wish

Wzbogacona wersja SH2 z podtytułem Restless Dreams pozwoliła zagrać w dodatkowy epizod, w którym wcieliliśmy się w Marię, zanim jeszcze ta spotkała Jamesa. W scenariuszu tym poznajemy również najbardziej tajemniczą postać SH2. Chodzi oczywiście o Ernesta, dziwnego człowieka, którego nie dane jest nam nawet zobaczyć. Nie wiadomo, kim Ernest tak naprawdę jest - ukrywa prawdziwą tożsamość do samego końca, można jednak przypuszczać, że stoi on za wszystkimi niewytłumaczalnymi wydarzeniami związanymi z Marią. Wśród fanów gry istnieją podejrzenia, że być może jest on Samaelem! Kto wie? Może demon cały czas zamieszkuje miasto i przygląda się swoim ofiarom. W każdym razie można się tylko domyślać, co to za postać, a jego rola w Silent Hill jest kolejną wielką niewiadomą, jedną z wielu cegiełek tworzących nieprzenikniony mur tajemnicy wokół Cichych Wzgórz.



SILENT HILL MOVIE

Jakiś czas temu w świat poszła wieść, że zostanie nakręcony film na bazie scenariusza Silent Hill. Jak usłyszałem, że biorą się za ekranizację najbardziej przerażającej i chorej gry w historii, z jednej strony - zdziwiłem się, że dopiero teraz wpadli na ten pomysł, z drugiej zaś - wiadomość ta nie ucieszyła mnie zbytnio. Co tu dużo pisać, horrory filmowe właściwie zawsze wypadają znacznie słabiej niż ich książkowe pierwowzory, a już filmy na podstawie gier to porażka do kwadratu. Kiedy patrzę na te wszystkie badziewne Resident, Tomb Raidery, Mortale i inne szmiry, aż mnie strach ogarnia na myśl, jak bardzo mogą zniszczyć potencjał drzemiący w magii zamglonego miasta. Nie to, bym był nadmiernym sceptykiem.. choć może nim właśnie jestem?

Nieznane są do tej pory jakiekolwiek konkretne informacje, poza tym, że za produkcję odpowiadać ma firma Davis Films, zaś reżyserem ma zostać Christopher Gans (twórca całkiem niezłego Braterstwa wilków), z kolei dystrybucją zajmie się New Line Cinema. Na szczęście nad całym projektem (scenariusz, wygląd potworów, muzyka) czuwać będzie SH Team, więc kaszanki w świat nie puszczą, bo inaczej zbrukaliby klasę tego tytułu.

Najbardziej rzucają się w oczy nawiązania do literatury grozy. Wystarczy spojrzeć na mapę, by zobaczyć, że większość ulic odpowiada nazwiskom pisarzy. I tak, Bachman to oczywiście pseudonim pisarski z czasów wczesnej twórczości Stephena Kinga (napisał pod nim między innymi Wielki marsz, Chudszego czy Regulatorów). Z innych bardziej znanych nazwisk rzucają się w oczy: Wilson (autor świetnego cyklu zapoczątkowanego powieścią Twierdza), Koontz (po Kingu i Mastertonie najbardziej znany u nas autor horrorów), Levin (chodzi o autora Dziecka Rosemary, na podstawie którego Polański nakręcił świetny film) czy Crichton (znany przede wszystkim z Jurassic Parku, na podstawie którego Spielberg nakręcił kasowy przebój).

Są również nawiązania do konkretnych dzieł czy to literackich, czy filmowych. I tak, szkoła w Silent Hill nosi nazwę miejscowości z książki Wyndhama „Kukułcze jaja z Midwitch" (nawiasem mówiąc, dość miernej), a w grze można znaleźć plakaty związane z twórczością Kinga (np. afisz filmu Carrie czy też Smętarza dla zwierzaków). Są również nawiązania do „Milczenia Owiec" czy „Urodzonych morderców" Stone'a (w filmie Cafe 52 – w Silent Hill Cafe 5 to 2). Zaś klimat, jaki panuje w miasteczku (latające stwory, wszechobecna mgła, brak jakichkolwiek oznak życia na ulicach, rozbite samochody itd.), jest bliźniaczo podobny do świata z opowiadania „Mgła" Stephena Kinga (pochodzi ono ze zbioru Szkieletowa załoga). Dodam tylko, że powstało w latach 80, a więc jakiekolwiek podejrzenia, jakoby King wzorował się na SH, są bezpodstawne.

Obok tych, powiedziałbym - smaczków, w grze jest mnóstwo nawiązań do Biblii i mitologii. Poza Samaelem (patrz ramka) istnieje masa odniesień do innych demonów. A teraz najlepsze. Pamiętacie scenę, w której nagle odkrywamy czwarte piętro szpitala? Piętro, którego jeszcze wcześniej nie było! Dla przeciętnego Europejczyka jest to tylko smaczek, podkreślający niesamowitość miasta, zaś dla Japończyków... Dla nich liczba 4 (tzn. brzmienie słowa „cztery") oznacza - dosłownie - śmierć. W USA często spotykamy się z brakiem 13 piętra w hotelach. W Japonii podobnie jest z 4.

Po co to wszystko piszę? Aby pokazać, jak głęboko sięgają aluzje w Silent Hill, jak dużo tu tajemnic, dwuznaczności i sekretów. I możecie mi wierzyć – to, co wypisałem, to wierzchołek góry lodowej.

SILENT HILL 2

Małe miasteczka mają coś urokliwego, ale jeszcze więcej wokół nich niedopowiedzeń i tajemnic. Wie o tym doskonale King - i umiejscawia większość akcji własnych powieści w takich właśnie miesścinach. Wiedział też o tym Lynch, kiedy tworzył pamiętne „Twin Peaks". Wiedzieli również ludzie z Konami, wypuszczając w świat najbardziej przerażającą grę w

historii. Trudno dziś powiedzieć, czy spodziewali się aż takiego sukcesu SH, i to na całym świecie. W efekcie jednak część pierwsza zawładnęła umysłami graczy.

Konami poszło za ciosem i po kilku latach oczekiwania otrzymaliśmy Silent Hill 2. Tym razem można się było bać nie tylko na PS2 (choć ta wersja uznana jest przez fanów za najdoskonalszą), ale i na Xboksie i blaszakach.

Dramat jednego człowieka

Wraz z drugą odsłoną otrzymujemy nowe lokacje, bohaterów i zupełnie oryginalną historię. Gra ta jest pewnego rodzaju ewenementem, bowiem jest nie tyle straszna, co smutna i przygnębiająca. Jeśli tylko pozwolimy na to i wsłuchamy się w opowieść Jamesa Sunderlanda, jego historia poruszy nas do głębi. SH2 jest grą niewiarygodnie ponurą, walka z demonami ma w tej odsłonie charakter niezwykle symboliczny. Główny wątek to tutaj tragiczny los Jamesa, jego walka z wyrzutami sumienia i próba odkupienia win.

W chwili gdy go poznajemy, dowiadujemy się, że przed trzema laty stracił żonę. Nie mógł się z tym pogodzić i zaczął pić - staczał się, wypalił emocjonalnie. Można by powiedzieć - umarł za życia. I oto po trzech latach dostaje list od Mary, swojej ukochanej. Pisze ona, że czeka na niego w Silent Hill, w ich miejscu. James od początku wątpi, czy faktycznie znajdzie Mary w hotelu nad jeziorem, ale gnany impulsem i złudną nadzieją przyjeżdża do miasta. Nie może sobie pozwolić na stratę takiej szansy, nawet jeśli jest ona znikoma. Podczas wędrówki opuszczonymi ulicami Cichych Wzgórz cały czas Jamesa dręczą pytania, na które nie potrafi do końca odpowiedzieć. Kiedy gramy, angażujemy się emocjonalnie w tragedię tego

PARSZYWA 10

Czyli subiektywny przegląd najbardziej przerażających kreatur ze świata Silent Hill

Silent Hill nie jest grą, w której kluczowym źródłem naszego strachu są pałętające się potwory. Ba, można powiedzieć, że w niektórych sytuacjach walka z nimi ma charakter jedynie symboliczny (nie jest esencją rozgrywki, jak ma to miejsce w większości gier tego typu). Przyznać jednak trzeba, że poziom wykonania większości z nich jest po prostu mistrzowski.

Trudno jest przerazić dorosłego człowieka jakimkolwiek monstrum czy to w grze, czy filmie. Jednak i na tym polu Silent Hill zaskakuje i wyłamuje się ponad standardy. Do dziś pamiętam skurcz żołądka, gdy po raz pierwszy zobaczyłem w mdłym świetle latarki Piramidogłowego. Szedłem klaustrofobicznie ciasnym korytarzem i nagle On wyłonił się z mroku. Po prostu stał i przyglądał się mi. Na szczęście dzieliła nas krata... Patrzyłem na niego z niemą fascynacją. Takie chwile mogłem przeżyć tylko w jednej grze. W Silent Hill.

Oto mój własny subiektywny wybór najbardziej zakręconych i porażających potworów z sagi.

Lizard King (SH1)

Mandarin (SH2)
Demon Maria (SH2)
Bubble Head Nurse (SH2)

Lying Creature (SH2)
Pyramid Head (SH2)
Closer (SH3)
Insane Cancer (SH3)
Slurper (SH3)
Viatel (SH3)

PIRAMIDOGŁOWY

Na forum SH trafiłem na ciekawą wzmiankę dotyczącą Piramidogłowego. Z pewnością zastanawiało was nie raz, kim lub czym jest ta niewiarygodna i przerażająca istota. Otóż, jak podaje jeden z fanów, postać ta nawiązuje do konfederackich katów z czasów Wojny Secesyjnej. Nosili oni nakrycia głowy w kształcie piramidy, a ich ofiary miały możliwość wyboru egzekucji. Mogła się ona dokonać poprzez ścięcie głowy ogromnym mieczem lub powieszenie i przebicie ciała potężną włócznią. Skojarzenia z Piramidogłowym są zatem jak najbardziej uzasadnione. Niewiarygodne, prawda?

człowieka, współczujemy mu, nawet bardziej niż Harry'emu z części pierwszej.

James spotyka kilka postaci: jest Laura - tajemnicza dziewczynka, która jakimś cudem nie wpadła w szpony zła panoszącego się w mieście. Jej obecność jest jeszcze bardziej zastanawiająca, gdy dowiadujemy się, że znała ona Mary. Mało tego, ona również otrzymała od niej list. James wielokrotnie próbuje dowiedzieć się od Laury czegoś na temat żony, ale nigdy nie dostaje zadowalających odpowiedzi. Laura spędzała wiele czasu z Mary podczas jej pobytu w szpitalu. Można się domyślić, że wie więcej na ten temat niż sam James. Do prawdy musi on jednak dojść w pojedynkę.

Poznajemy tu również Eddiego (raczej epizodyczną postać, choć i jego opowieść jest tragiczna, tak jak każdego, kto trafił do tego miasta) i Angelę Orosco, zagubioną we własnym świecie dziewczynę, której historia jest niemal równie przygnębiająca jak ta Jamesa i mogłaby być inspiracją dla powstania kolejnej części SH (kto wie, może w SH4?).

Mimo wszystko najważniejszą postacią, jaka staje na drodze Jamesa, jest Maria. Kobieta niezwykle podobna do Mary, choć z drugiej strony - zupełnie inna. Zarazem wygląda niemal identycznie jak zmarła żona Jamesa (różni je jedynie inny strój i fryzura). Pojawienie się Marii w życiu Jamesa jest punktem dlań przełomowym, dzięki niej bowiem zrozumie on własną winę i przypomni sobie o własnym czynie z przeszłości. Pamiętacie nazwę dodatkowego epizodu? Zrodzona z życzenia. Wiemy, jak bardzo James chciał odzyskać Mary - gdzieś w jego umyśle przez cały czas tliła się iskierka nadziei. Całkiem możliwe, że zło, jakie zawładnęło miastem, wykorzystało jego słabości i pragnienia. Stworzyło Marię - alternatywną, lepszą Mary.

Maria umiera podczas gry trzykrotnie. Za każdym razem James straszliwie cierpi, a jego uczucie bezsilności jest przeogromne, gdyż nigdy nie udaje mu się jej uratować. Dzięki temu James przypomina sobie przeszłość i swój tragiczny w

skutkach czyn. Każda kolejna śmierć Marii to swoista pokuta, bardzo bolesna dla Jamesa, ale również oczyszczająca go.

Przypomina on sobie to, co jego umysł wymazał z pamięci. Odkrywa, że tak naprawdę to on zabił Mary własnymi rękoma, gdyż nie mógł znieść dłużej tej nieznośnej sytuacji, tego trwania w zawieszeniu. Mary była nieuleczalnie chora - jej śmierć była tylko kwestią czasu. Jednak ona dalej żyła. Żyła w odrętwieniu i nienawidziła okrucieństwa losu – czekała tylko na ten ostatni oddech. Ponadto miała świadomość, że ktoś cierpi tak samo jak ona, a może nawet bardziej. Bo przecież Mary odejdzie, ale pozostanie James, z tym bólem, z własnym przekleństwem i demonami, które nie dadzą mu nigdy spokoju. To była ich wspólna tragedia - dramat, na który nie było lekarstwa, sytuacja, z jakiej nie było wyjścia i która mogła ciągnąć się jeszcze długo. Albo i nie... James wziął los we własne ręce. Uśmiercił Mary, ale już chwilę później żałował tego czynu. Jego przyjazd do Silent Hill to próba, by stawić czoło własnym grzechom z przeszłości; to pewien rodzaj zadośćuczynienia.

Historia Jamesa jest nie tylko smutną opowieścią o człowieku, dla którego los nie był zbyt łaskawy. To coś więcej. Co dokładnie? To już indywidualne odczucia każdego gracza. W każdym razie osobiście nie znam bardziej przygnębiającej historii opowiedzianej w grze komputerowej. A wy znacie?

FAN ART

Gry takie jak Silent Hill żyją długo w świadomości graczy. Przykładem na to są rozmaite szkice, rysunki, a nawet komiksy tworzone przez fanów. Oto kilka przykładowych, na jakie można natknąć się w Internecie.

SILENT HILL 3

Z kontynuacjami kultowych tytułów często jest tak, że kolejne odsłony nie smakują już tak dobrze jak pierwowzory. Raz, że gracze mocno przywiązują się do pierwszej części, dwa, że częstokroć sequele są po prostu kiepskie w porównaniu do oryginałów (vide Unreal). Silent Hill 3 jest pod tym względem trudnym orzechem do zgryzienia. Mamy bowiem cudną, jeszcze bardziej dopracowaną grafikę. To, co tym razem serwują Japończycy, powala swym kunsztem - design potworów, piękne lokacje, chore klimaty... Tak, moi drodzy, to, za co wszyscy kochają SH i w tej odsłonie gra pierwsze skrzypce, zabijając swym niewiarygodnym wykonaniem. Muzyka również urzeka, może nie jak w części pierwszej, ale i tak jest dziełem niepowtarzalnym.

Jaki więc widzę problem? Po pierwsze, w SH3 duży nacisk położono na walkę, nie jest to co prawda jeszcze Resident Evil, ale przez tak duże nagromadzenie potworów traci się gdzieś ten klimacik. Ta seria nauczyła nas o komputerowych horrorach wiele – między innymi tego, że bardziej przeraża stary wózek inwalidzki ze złowieszczo skrzypiącym kołem niż horda maszkar atakująca co minutę. Podam inny przykład. Pamiętacie Aliens vs. Predator 2? Przez pierwsze levele nie pojawiał się Obcy, ale uczucie niepewności i czającego się gdzieś tam zagrożenia były doskonałe i żaden fps nie mógł się z nim pod tym względem równać. A pamiętacie, jak skopano sprawę w Primal Hunt - dodatku do AvP2? No właśnie...

Bez obaw, nie myślcie sobie, że SH3 to zwykła rozwalanka. Nadal ma on ten upiorny, ciężki klimat. Po prostu tym razem znajdziemy tu więcej walki, mniej zagadek (a jak już się pojawiają, z reguły są proste jak drut).

Druga sprawa – fabuła. Może nie jest ona tak skomplikowana i pełna niedomówień jak w poprzednich odsłonach, ale i tak w pewnych momentach wbija w fotel. Docenią to jednak w pełni tylko ci, którzy grali w jedynkę. W przeciwieństwie do SH2 bowiem, w którym mieliśmy zupełnie nową historię, SH3 wraca (w pewnej mierze) do korzeni. Na pozór wszystko wydaje się nowe, z czasem jednak poznajemy lokacje, jakie oglądaliśmy w przygodzie Harry'ego Masona, a i Heather - niby nowa twarz, jednak – o czym się później przekonujemy - jest silnie związana z tym miastem. Zatem jeśli chcecie się rozkoszować SH3 w pełni, konieczne będzie przejście SH1. Nie poznawszy przygód Harry'ego, wiele smaczków po prostu wam umknie. Jednak to tylko moja sugestia.

Niekończący się koszmar

Na początku 2003 roku, a więc na kilka miesięcy przed premierą SH3 na PS2, światkiem komputerowym wstrząsnęła wiadomość o podjęciu prac nad... Silent Hill 4. Informacje na ten temat są niestety dość skąpe. Otóż, Donna Burke (podkładająca głos Angeli Orosco w SH2 i Claudii Wolf w SH3) w wywiadzie dla „PC Zone" stwierdziła „właśnie zostałam przesłuchana i odnowię współpracę z Konami w Silent Hill 4". Teraz pozostało już tylko cierpliwie czekać na kolejne przecieki.

Nieprzypadkowa postać

Heather Morris to główna bohaterka trzeciej odsłony piekła na ziemi. Młoda dziewczyna, niemająca bladego pojęcia o tym, jak trafiła do tego koszmaru. Poznajemy ją w chwili, gdy staje u bram koszmarnego parku rozrywki. Jest w szoku i przerażona. Nie wie, co się wokół niej dzieje. Jak się później okaże, faktycznie był to tylko zły sen. Później udaje się na zakupy do centrum handlowego, a stamtąd postanawia zadzwonić do ojca. Po chwili cały świat wali się na jej głowę - koszmar staje się rzeczywistością, a ona, chcąc nie chcąc, musi się temu przeciwstawić. By przeżyć, musi zwalczyć demony z przeszłości, gdyż tak naprawdę nie jest to przypadek, że trafia do Silent Hill.

Kimże ona jest? Tego na początku nie wiadomo. Wszystko wychodzi na jaw w trakcie gry, a jako że premiera SH3 na PC to sprawa świeża, nie zdradzę wam tożsamości Heather, bo pozbawiłbym was całej frajdy z odkrywania jej przeszłości. To tak, jakby wiedzieć przed czytaniem pasjonującego kryminału, kto zabił. Bez sensu, przyznacie chyba.

Heather na swej drodze poznaje kilka tajemniczych osób. Zachowanie wszystkich jest dziwne, trudno wyczuć, jakie są prawdziwe zamiary tych ludzi. Ale to właśnie cały urok Silent Hill - w tym świecie chaosu nawet ci „normalni" to zagadkowe postacie, których intencje nie są do końca jasne.

Zaręczam, warto poznać zagmatwane losy głównej bohaterki, gdyż wraz z trójeczką dostaliśmy do rąk wspaniałe ukoronowanie serii, wyjaśniające niejedną tajemnicę miasta i przerażające nawet najstarszych wyjadaczy.

ART OF SILENT HILL/LOST MEMORIES

Japonia jest wymarzonym krajem dla wszelkiej maści zbieraczy, w tym również pasjonatów gier komputerowych, takich jak Silent Hill na przykład. Konami dba o fanów i wypuszcza różne dodatki na temat Cichych Wzgórz. Z pewnością najciekawszą pozycją spośród nich wszystkich są płytki DVD ze zbiorem filmików, unikatowych fotek, dodatkowych motywów muzycznych i masą przeróżnych zdjęć nawiązujących do tej gry. Większość z nich to prawdziwe arcydzieła, widać, że i nad tym projektem czuwał SH Team. Na japońskim rynku pojawiły się 2 płytki właśnie tego typu. Pierwsza to Art of Silent Hill – dotyczy ona jedynie części drugiej SH, i Lost Memories - to już kompleksowy zbiór materiałów na temat całej sagi. (Dla kolekcjonerów i fanów prawdziwa gratka.) Niestety dotarcie do tego cuda w naszej szerokości geograficznej graniczy z cudem, ale w Sieci można znaleźć masę materiałów pochodzących z tych zestawów. Szczerze polecam!

ZA CO KOCHAMY SILENT HILL?

Z całą pewnością Silent Hill to miejsce wyjątkowe. To wiemy wszyscy. Dlaczego jednak dzieło Konami, zdaniem ogromu graczy, zdecydowanie wybija się ponad poziom innych komputerowych horrorów? Odpowiedź, jaka się nasuwa, jest tak oczywista i banalna, że aż wstyd o tym pisać. Seria o upiornym miasteczku urzekła ludzi do tego stopnia, ponieważ najzwyczajniej w świecie spełnia ona swoje podstawowe zadanie. Geniusze z Konami dokonali rzeczy prawie niemożliwej - stworzyli grę autentycznie przerażającą. To miasto przeraża nie na żarty, a jednocześnie ma coś fascynującego

- coś, co nie pozwala po ukończonej grze odejść i tak zwyczajnie o wszystkim zapomnieć. To miasto, w którym nikt z nas nie chciałby się znaleźć, choć wszyscy doskonale się tu bawią, eksplorując ten psychodeliczny świat na ekranie monitora.

Kiedy w Silent Hill rodzi się strach? W sytuacjach, w których rzeczywistość wymyka się głównemu bohaterowi spod kontroli. Jest to niezwykle istotny moment, w którym groza zaczyna wciągać w wir niecodziennych zdarzeń i nieprzemyślanych decyzji, a im dalej brniemy w sferę tajemnicy, lodowate uczucie strachu topi nasze przerażone umysły w otchłani chaosu i gęstego mroku. W tym właśnie momencie zjawia się przerażenie, jednak nie puka ono do drzwi jak uprzejmy gość, ale z impetem je wyważa. Przesadzam? Być może. Ale faktem jest, że im bardziej się boimy, tym trudniej się nam od tej gry oderwać. Paradoks?

Wszystkich bohaterów SH łączy jedno. Są zagubieni, przerażeni, brodzą we mgle – dosłownie i w przenośni. Silent Hill jest na tyle sugestywne, że potrafimy się wczuć w ich sytuację, współczujemy im nawet. Niektórzy zastanawiają się pewnie, czy można współczuć komputerowej postaci? Cóż, myślę, że Konami udowodniło, iż jest to możliwe.

Harry, James i Heather - wszyscy oni błądzą w poszukiwaniu prawdy: a im bardziej się do niej zbliżają, tym mniej z tego wszystkiego potrafią zrozumieć.

NIEPRZETARTE SZLAKI

Z Silent Hill jest jak z filmami Lyncha. Te są niewiarygodnie złożone, pełne piętrzących się tajemnic, a przy okazji niezwykle urokliwe, piekielnie czarujące i oczywiście niebezpiecznie mroczne. Do tego wszystkiego to niezaprzeczalnie dzieła sztuki, z którymi obcowanie sprawia ogromną przyjemność.

Dokładnie to samo mógłbym powiedzieć o dziele Japończyków. Silent Hill to gra niezwykle indywidualna - ilu graczy, tyle jej interpretacji. To chyba największe osiągnięcie twórców. Można poznać wszystkie zakończenia, zajrzeć w każdy ciemny kąt, ale po ukończonej grze, głowa zawsze będzie pęcznieć od nadmiaru pytań, na które nie ma prostych czy jednoznacznych odpowiedzi.

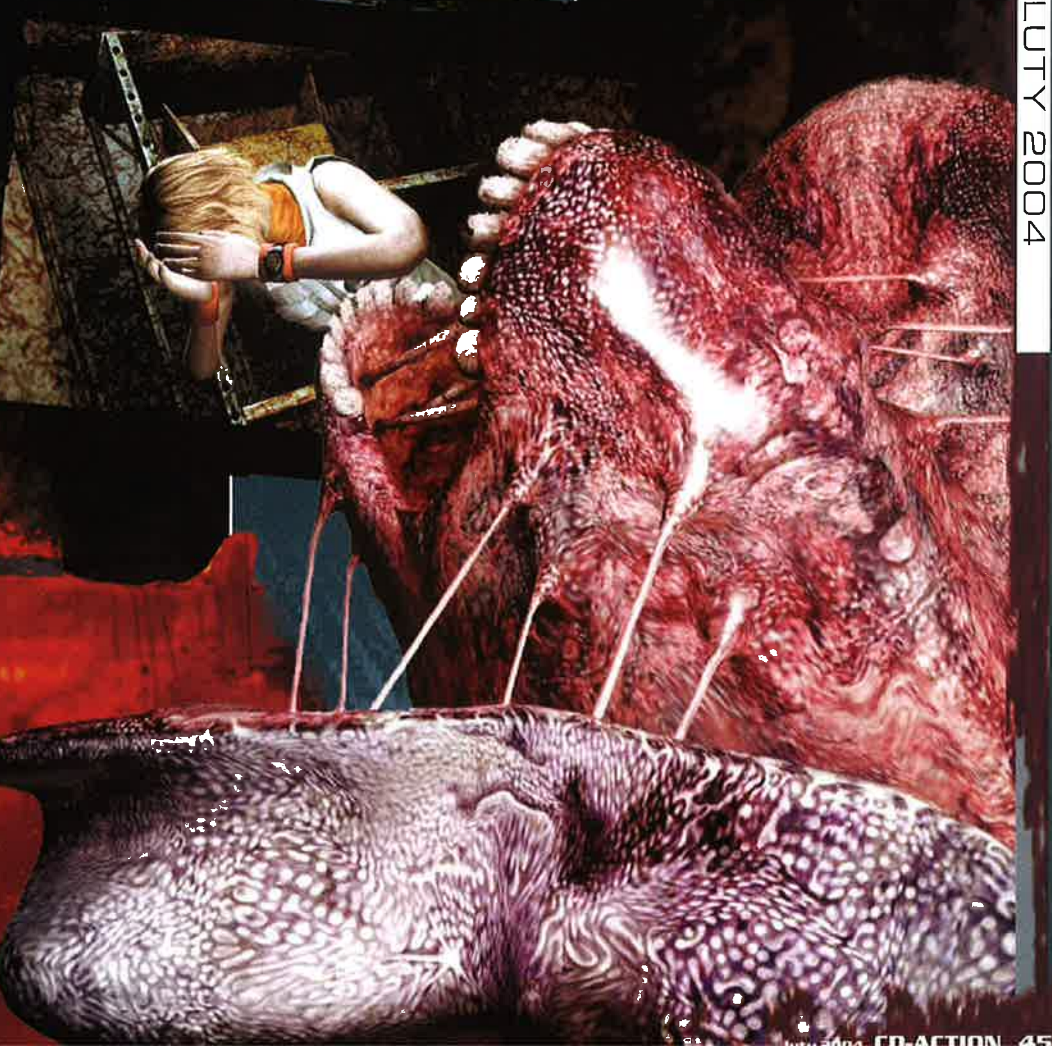
Ten - wydawałoby się - zwykły survival horror nie tylko przeraża. On zmusza do refleksji, również zasmuca. To gra, która po jej ukończeniu (niczym dobra książka) nie pozwala o sobie zapomnieć. Miasteczko Silent Hill na zawsze pozostanie w mej pamięci. To jedno z tych miejsc, jakie wypaliło w umysłach tysięcy graczy ślad. I co najważniejsze - Silent Hill zawsze i do samego końca pozostanie owiane nutą tajemnicy, lepką pajęczyną niedomówień.

Mimo to przecież lubimy brnąć we mgle, prawda?

PS Na zakończenie chciałbym podziękować Harry'emu Masonowi (http://republika.pl/silenthill_page/) i Łukaszowi Brzostkowi (www.silenthill.prv.pl) za okazaną pomoc podczas pracy nad tym materiałem.

KOMIKS

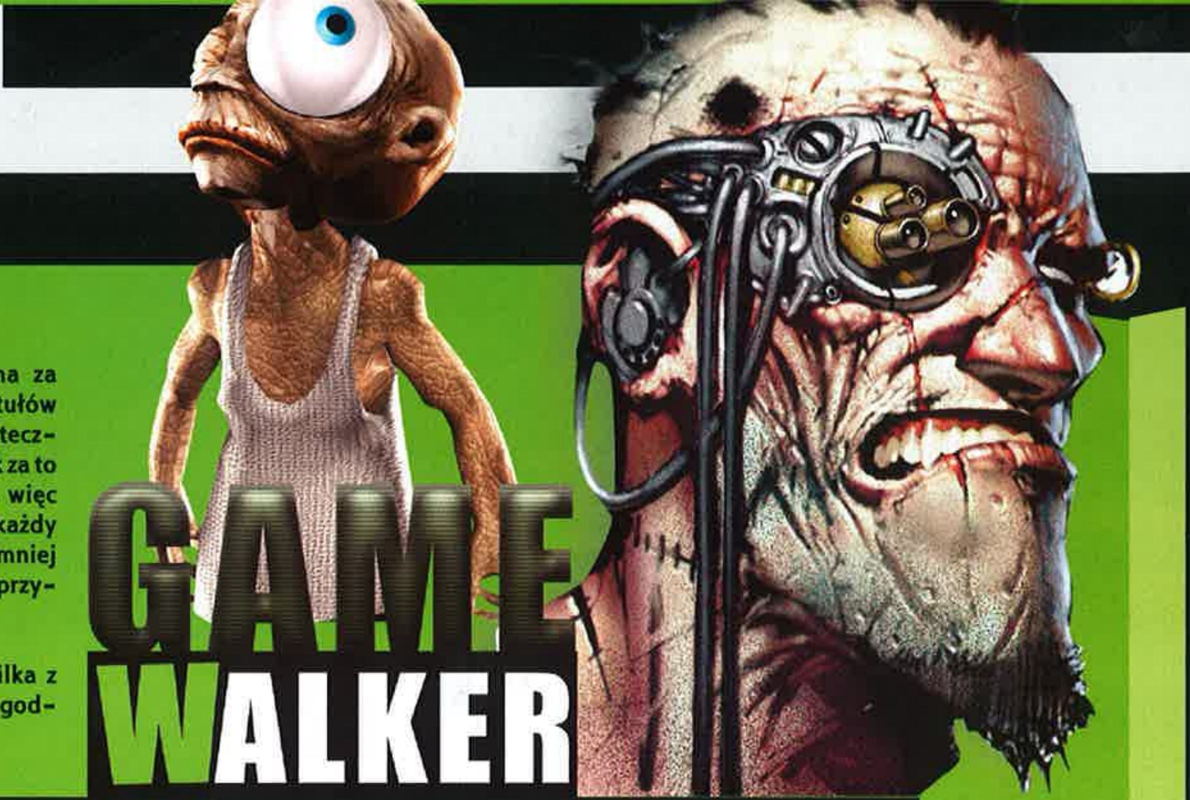
15 lipca 2003 roku to dla fanów sztuki komiksu i serii Silent Hill data szczególna, bowiem właśnie wtedy Wydawnictwo IDW nawiązało współpracę z Konami, czego efektem będzie przeniesienie grozy Cichych Wzgórz wprost na karty komiksu. Oba giganty będą ściśle ze sobą współpracowały podczas pracy nad tym projektem, aby dzieło końcowe mogło dumnie reprezentować serię SH. Oto, słowa Teda Adamsa - wydawcy IDW „po wydaniu pierwszych dwóch części gry Silent Hill, gralem w nie bez przerwy i z niepokojem oczekuję nadejścia trzeciej części serii. Uważam, że świat Silent Hill doskonale nadaje się do tego, by przenieść go na łamy komiksu i jestem zadowolony, że IDW będzie mogło współpracować z Konami w jego rozwijaniu". Z kolei Kaz Nirasawa z Konami dodał „firma Konami jest zaszczycona, powierzając IDW wydanie komiksu".



INSPIRACJE

Z pewnością zastanawiacie się, czy te chore klimaty powstały tylko i wyłącznie w głowach developerów z Konami, czy też może inspirację czerpali oni z innych źródeł? Cóż, jednoznacznej odpowiedzi na to pytanie nie ma, jednakże na rozmaitych stronkach poświęconych SH częstokroć można trafić na jeden tytuł: Jakob's Ladder (Drabina Jakubowa, film z 1990 roku). Sami sprawdźcie, ile w tym prawdy, oglądając go. Fani serii SH będą mieli czym nacieszyć oczy. Te kraty ociekające krwią, zdezelowane wentylatory, skrzypiące wózki inwalidzkie, psychodeliczne szpitalne klimaty... Ech, rozmarzyłem się. :)

GAME WALKER



Hej!
Tym razem nie ma za dużo „wielkich" tytułów - bo mamy poświąteczną posuchę. Jednak za to jest aż 25 recenzji, więc liczymy na to, że każdy znajdzie tu przynajmniej parę gier, które mu przypadną do gustu.

Tym bardziej że kilka z nich jest naprawdę godnych uwagi.

GAME WALKER

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 25 GIER
AKCJA/ZRĘCZNOŚCIOWA - 7 cRPG - 3 FPS - 2 STRATEGIA/RTS - 7 PRZYGODOWE - 2 SPORTOWE - 1
EKONOMICZNO-HANDLOWA - 2 SYMULATOR - 1

Armed & Dangerous

Gatunek: akcja/TPP
Podobne do: MDK, Giant: Citizen Kabuto
Wymagania: P 1 GHz, 256 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP 4X CD-ROM, grafika 32 MB
Ocena: 9
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://www.lucasarts.com/products/armedanddangerous/
Testowane na: Duron 1.4 GHz, 256 DDR, GeForce 2 MX (bez problemów)
Demo: 2/04
Strona: 074

Od autora: Soczyste skecze w stylu Monty Pythona + solidna rozwałka w jednym. Nie sposób się nie śmiać się przy graniu. Do tego świetne grafa i muza.

Smuggler: Chore – ale chore w śmieszny sposób. Przy niektórych filmikach trudno utrzymać zawartość jelit na miejscu.
Mac Abra: A pomijając owe śmiesznostki, jest to gra w rodzaju Freedom Fighters, czyli dowodzenie grupką ludzi (choć tu określenie "ludzie" nie bardzo pasuje) w konwencji gry akcji. Strawne, nie powiem.
Gem: Mimo wszystko 9 to odrobinkę zbyt dużo. Zwłaszcza że w tym Obywatelu Kabuto 2 naprawdę znakomite są tylko filmiki...
Smuggler: No... w sumie to może fakt. Ale ósemkę dałbym bez wahania.
Allor: Zwłaszcza za tekst z Francuzami. :) Coś ich Anglicy nie lubią - ciekawe czemu? ;)

Beyond Good & Evil

Gatunek: action adventure
Ocena: 9+
Autor: Hut Sędzimir
Podobne do: ...Nomad Soul?
Wymagania: PIII 700 MHz, 64 MB RAM, 150 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, min. 32 MB
Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (jak chodziło? Rewelacyjnie i do-skonale!)
Internet: http://beyondgoodevil.com/
Demo: DVD 2/04
Strona: 052

Od autora: Dla tych, którzy lubią się przy grach wzruszać, i dla tych, którzy czują więź z prowadzonym przez siebie bohaterem (w tym przypadku bohaterką o naprawdę atrakcyjnych... oczach). Nowa gra twórcy Raymana to świetna, naładowana akcją i humorem przygodówka z fabułą, o jaką trudno w amerykańskich superprodukcjach. Jedna z bardziej wyjątkowych gier ubiegłego roku - polecam wszystkim!

Smuggler: Coś w tym jest... gra ma bardzo specyficzny klimacik, który albo cię od razu zachwyci, albo totalnie zniechęci.

Smuggler

- **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** by mi się tak chciało, jak mi się nie chce.
- **Wymarzony samochód:** nie starszy jak 5 lat i miły w prowadzeniu, nie Koreańczyk.
- **Pisma, z którymi współpracowaliście:** pomyślmy... Świat Młodych, Na Przełaj, Słowo Polskie, Karuzela, C&A, Computer Games Studio, PC Shareware - to te, w których dość regularnie publikowałem. Było jeszcze kilka, z którymi współpracowałem okazjonalnie.
- **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** czyje? Wasze choćby za pizzę, byle ciepłą. :)
- **U innych nie lubię:** olewactwa i słomianego ognia.
- **U siebie nie lubię:** słomianego ognia i olewactwa.
- **Gdy się nudzę to:** robię coś, by się nie nudzić.

Na pewno nie będziesz obojętny w stosunku do tej gry – a to już coś znaczy, bo tylko dobre gry wywołują kontrowersje.
Mac Abra: Totalne pozytywne zaskoczenie. Trochę mangowe, trochę disneyowskie (ale w takich dawkach, że nie mdli), sporo niezłej akcji - a i fabuła całkiem, całkiem.
Czarny Iwan: Widziałem, zasnąłem.
Eld: Nienawidzę pieprzonej mangi i nie cierpię, jak w grach leje się miód. Wolę postrzelać na Oazie, niż oglądać jakieś sentymentalne skośnookie badziewie na ekranie monitora.
Gem: Pieprzycie. Obaj. Akcji w BG&E jest więcej niż w ET, a z mangą ma tyle wspólnego, co ja. Jak dla mnie, jeden z kamieni milowych roku 2003.
Smuggler: Gem ma rację!
Allor: I jedna z największych przegranych, bo gra się - mimo zachwytów recenzentów - nie sprzedaje... Większość graczy jednak nad smak i doskonałość przedkłada „brazylijskie seriale" (czytaj: Simsy). A szkoda.

Broken Sword: The Sleeping Dragon

Gatunek: przygodowa gra akcji
Podobne do: Largo Winch [sposób sterowania postacią], inne gry z serii BS z akcją i intrygą
Wymagania: minimalne 750 MHz 128 MB RAM, Win 98/2000/XP, GeF 2
Ocena: 9/10
Autor recenzji: EGM
Internet: http://www.brokenswordgame.com/
Testowane na: A 2000+, 512 MB RAM, GeF4Ti200 (poooszło z górki)
Demo: DVD 2/04
Strona w CDA: 088

Od autora: Gra bardzo interesująca, ale nieco irytująca – nie ma sposobu na ominięcie wytworów zachwyconych swoimi arcydziełkami [to akurat piszę bez przekąsu] animatorów.

Smuggler: No i sterowanie pokićkane mocno, ale fabuła i cała reszta – warte ceny.
Mac Abra: Grałem tylko w demo i przyznaję, że gra potrafi zauroczyć. Wkurzyć też – ale ogólny bilans dodatni.
Gem: Przygody z Połamanymi Mieczami... Perwersyjne.
Qn`ik: Może i irytująca, jednak na szczęście wciąż jest to Broken Sword - trzecia część jednej z najlepszych przygodowych sag.
Allor: I ciągle jest to przygodówka, ze wszystkimi tego konsekwencjami. To ja już wolę BG&E.

Championship Manager 03/04

Gatunek: menedżer
Podobne do: no, zgadnijcie? :)
Wymagania: P3 600 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP
Ocena: 9
Autor recenzji: Eld
Internet: www.eidos.com
Testowane na: AMD 2000, 512 MB RAM, Win XP, GeForce 5200 (miodzio) :)
Demo: w Sieci
Strona w CDA: 055

Od autora: Tak właśnie powinien wyglądać i działać CM4. Moim zdaniem, to jest właśnie kompletny menedżer piłkarski.

Smuggler: Hm, a mnie i tak nie rusza. :(Widać, jestem takim „daltonistą", jeśli idzie o ten rodzaj gier. Po prostu ich nie dostrzegam, a jak dostrzegam, to niewiele w nich widzę...
Gem: Ale za to... Nawet w trzeciej lidze! Nawet w trzeciej lidze! Śląska nigdy się nie wstydzę!
Allor: Tia...

Chaos Legion

Gatunek: spacerowane mordobicie
Podobne do: Tetris ;)
Wymagania: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP, grafika 64 MB
Ocena: 5+
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.capcom-europe.com/minisites/chaoslegion/
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 8500LE (w rozdzielczości 800 x 600 dało się komfortowo pograć, w 1024 x 768 animacja często spadała poniżej 20 klatek na sekundę.
Demo: w Sieci
Strona: 100

Od autora: Bardzo przeciętna wyrzynanka żywcem przeniesiona z konsoli. Na początku może się podobać, bo mało jest na blaszaki gier, w których można rozrzucać wrogów efektownymi combosami po całym ekranie. Im dalej jednak, tym nudniej, zwłaszcza że gra nie czaruje wykonaniem. Całość ratuje nieco możliwość przywoływania z zaświatów sprzymierzeńców w różnych odmianach i rozwijanie ich umiejętności.

Smuggler: Grałem tylko w demko (nie dałem na CD, bo nieco niestabilne) i podobało mi się... choć faktycznie wrogów było tam o 400% za wielu niż powinno. Domniemywam jednak, że gdybym pograł dłużej, szybko miałbym dosyć.
Mac Abra: Bardzo „toporna" konwersja - w takich grach grafika powinna powalać, a tu - kiepszczyzna. Jak dla mnie - 5.
Czarny Iwan: Za grafę ktoś powinien dostać kopa.
Gem: Grałem w demo. Sterowanie - fatalne. Nie ma jak DualShock.
Hut: Grałem w demo. Wystarczy...
Allor: Za jakość konwersji również - demo nie tylko bardzo szybko zrobiło się nudnawe, ale i od samego początku chodziło baaaardzo średnio.
CormaC: Demo się znudziło, mówisz? To pomyśl, że ja musiałem w pełną wersję grać. ;)
Qn`ik: A ja nie grałem w demo. Takim nonkonformista!
Eld: v5!!!!

Contract J.A.C.K.

Gatunek: shooter
Podobne do: No One Lives Forever 1 i 2
Wymagania: PIII 733, 128 MB RAM (256 dla Win XP), Win 98/98SE/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: Eld
Internet: http://nolf2.sierra.com
Testowane na: P 1700, 256 MB RAM, GeForce 4 (bez żadnych problemów, a Jack biegał tak szybko jak Cate)
Demo: 13/03
Strona: 068

Od autora: Mam nadzieję, że to jednorazowy wybryk autorów cudownego NOLF-a, bo jeśli tak miałby wyglądać NOLF 3, to ja podziękuję. Nudno i bez wyrazu.

Smuggler: Lubimy się z Eldem... nie zgadzać, ale teraz się zgodzę. A przy okazji wyjaśnię, że te „porsze", które mi często ostatnio wypomina, to taki eldowski dowcip. Czemu właśnie „porsze", tego nie wiem. Jak kupię, to wam powiem. :)
Mac Abra: FPS-ik byłby niezły, gdyby nie to powiązanie z NOLF-em, bo to automatycznie mocno podwyższa oczekiwania odbiorcy. A biedny J.A.C.K. za wiele nie może... i to rodzi rozczarowanie.
Czarny Iwan: Giera dla każdego pistoleta! Malkontenci proszeni są o opuszczenie miejsca i udanie się na spoczynek w okolicę Baldur's Gate'a.
Gem: Jak małe dziecko. Pokazać mu coś kolorowego i hałaśliwego i ma się chłopaka z głowy na parę godzin...
Allor: Co ma Baldur's Gate do J.A.C.K. wie chyba tylko Czarny I...
Eld: Chłopak nie widział ani BG, ani tym bardziej NOLF-a, więc chrzani piąte przez dziesiąte.
Hut: A ja myślałem, że po to, by mieć chłopaka z głowy na parę godzin, trzeba mu pokazać coś wilgotnego i miękkiego...
Foch: Wątróbkę?

MacAbra

- **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** czyń innemu, co tobie miłe :)
- **Wymarzony samochód:** w sumie każdy, byle tylko nie (znowu) fiacik 126p :)
- **Pisma, z którymi współpracowałeś:** nie liczyłem, ale trochę ich było.
- **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** trudno powiedzieć, bo co innego gadać o tym, a co innego rzeczywiście to zrobić, ale parę takich rzeczy (idei) mam.
- **U innych nie lubię:** niedotrzymywania słowa.
- **U siebie nie lubię:** że takiemu komuś (patrz wyżej) zwykle nie mam odwagi (choć mam chęć) plunąć wówczas w oko.
- **Gdy się nudzę to:** znaczy, że nie mam nic dobrego do czytania.

Eld

- **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** byle do pierwszego (w naszym wypadku do piątego)
- **Wymarzony samochód:** taki sam jak ma SMG (czytaj: najnowszy model Porsze)
- **Pisma, z którymi współpracowałeś:** no... eee... parę pism muzycznych oraz ś.p. Action Plus
- **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** podwyżkę, zatem śmierć mi nie grozi w tym życiu
- **U innych nie lubię:** hipokryzji, spóźniania się, (tak, to do Ciebie Al!), optymizmu (hehe)
- **U siebie nie lubię:** długich włosów (już niedługo! Obiecuję!), pesymizmu, zbyt łatwego wpadania ze skrajności w skrajność i przeklinania
- **Gdy się nudzę, to:** nie mam czasu się nudzić!

Czarny Iwan

- **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** mogło być gorzej
- **Wymarzony samochód:** wolałbym skuter
- **Pisma, z którymi współpracowałeś:** poza tytułami wydawnictwa – Activist
- **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** nie ma takiej rzeczy, osoba prędzej
- **U innych nie lubię:** gdy nie mówią mi, jaki jestem wspaniały i duży
- **U siebie nie lubię:** kiedy rano wstajęe i mam „koguty" na głowie
- **Gdy się nudzę, to:** nie nudzę się, zawsze coś wypełnia mi czas

Allor

- **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** optymista nigdy nie będzie mile zaskoczony.
- **Wymarzony samochód:** Subaru Impreza WRX, :) ale kosztuje tyle, że... w każdym razie obecnie mam rower i jakoś się niestety nie zapowiada, by coś w najbliższym czasie miało się zmienić.
- **Pisma, z którymi współpracowałeś:** w wydawnictwie (oddział Wrocław) chyba ze wszystkimi, a poza... doba nie jest z gumy, więc nawet nie próbowałem.
- **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** za rzecz - nie sądzę, trochę zbyt je cenię, ale za kilka osób tudzież parę idei - i owszem.
- **U innych nie lubię:** chaotyczności, niedotrzymywania umów.
- **U siebie nie lubię:** spóźniania, problemów z zabraniem się za rzeczy, które wypada zrobić.
- **Gdy się nudzę to:** przypominam sobie, co muszę zrobić i od razu znajduję sobie kilka bardzo przyjemnych sposobów spędzania wolnego czasu (i tutaj wada jest zaletą). :)

Deus Ex: Invisible War

Gatunek: RPG
Ocena: 8
Podobne do: Deus Ex, od biedy System Shock
Autor: Hut Sędzimir
Wymagania: PIII 1,2 GHz, 256 MB RAM, 2000 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, min. 32 MB
Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (w 800 x 600 nieźle, powyżej - bardzo słabo)
Internet: http://www.dxinvisiblewar.com/
Demo: CD 2/04
Strona: 060

Od autora: Czekaliśmy na DX: Invisible War jak na drugie nadejście - wiecie kogo, tymczasem z obietnic Warrena Spectora - twórcy gry, niewiele zostało rzeczywiście spełnionych. Nie zmienia to jednak faktu, że Invisible War to bardzo dobra i wciągająca gra - na poziomie pierwszego Deus Eksa, tylko z dużo lepszą oprawą graficzną...

Mac Abra: I z potężną liczbą baboli. Tak dużą, że producent uznał amerykańską wersję „pudełkową" za... betę (ciekawe, czy oddadzą kasę nabywcom, którzy za to zapłacili?)
Smuggler: Z jednej strony, wielka swoboda działania, nieliniowość itd. Z drugiej - paskudne menu, z którym walczyłem długo i bez sukcesów. Sam nie wiem, jak ocenić... ale wydaje mi się, że jak na tyle lat oczekiwania... to chyba ciut za mało.
Qn`ik: Mnie najbardziej szkoda tych wszystkich fanów, którzy czekali na tę grę jak na objawienie. No i te wszystkie petycje do wydawcy, by pozwolił ekipie odpowiedzialnej za DX jeszcze nad nim popracować... Cóż, po raz pierwszy polscy gracze zostaną potraktowani poważniej niż amerykańscy.
Eld: Tiaaa... teraz tylko czekać, kiedy redakcję opanuje amerykańska mania Simsów i Deer Hunterów.
Czarny Iwan: Okazało się, że warto było czekać, mimo pewnych problemów z interfejsem.
Gem: „Przecież miało być tak pięknie! Wywiady miały być... No o co chodzi?".
Allor: O Xboxa i konsolowość chodzi!

Dungeon Siege: Legends of Arianna

Gatunek: hack and slash RPG
Podobne do: Diablo
Wymagania: PII 333 MHz, 64 MB RAM, Win 98/Me/2k/XP, akcelerator z 32 MB, DirectX 8.1
Ocena: 8/10
Autor recenzji: Allor
Internet: http://www.dungeonsiege.com/
Testowane na: AMD XP 2000+, 256 MB RAM, Nvidia 4200 (problemów nie było)
Demo: w Sieci, wielkie na 300 MB chyba
Strona: 064

Od autora: 20 dodatkowych godzin rozwalania potworów, zdobywania doświadczenia i kompletowania ekwipunku. Głębi w tym nie ma żadnej, ale gra się bardzo przyjemnie.

Gem: A godzinki lecą. Mimo to żal, że nie zmieniło się nic prócz scenografii...
Eld: Cóż, zestarzał nam się DS, zestarzał. Ale dalej jest to świetna giera.
Mac Abra: Dokładnie to samo sądzę, co Eld. Wizualnie już nie rozwala, ale gra się... niam!
Smuggler: Niby w kółko to samo, a siedziałem przy niej jak zaczarowany. 20 godzin zajęło mi zaliczenie dodatku, więc (jak na dodatek) nie jest takie krótkie. I wciąąąąga, oj, wciąąąga.
Foch: Szybko, pomóżcie Smugglerowi. Coś go wciąąąąąąąąągaaaaaaaaaaaaa...]
Smuggler: Uszyem wciongawki, no, fssoooo...
Qn`ik: Pamiętajcie - odkurzacz sucks!
Czarny Iwan: Włączyłem, by popatrzeć. Wstałem od kompa po 2 dniach.

Empires: Dawn of the Modern World

Gatunek: RTS
Autor: Pepin Krootki
Ocena: 6
Podobne do: Empire Earth, Age of Empires
Wymagania: P600 MHz, 128 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB, 1 GB na HDD (testowane naAthlonie XP+2100, 512 MB RAM, Radeonie 9200 128 MB i... działało spoko)
Internet: www.empiresrts.com
Demo: istnieje - z tego, co wiemy
Strona: 072

Od autora: RTS ze śliczną grafiką i całkiem przeciętną grywalnością. Gra, jakich wiele.

Mac Abra: Teoretycznie epicki RTS, obejmujący trzy ważne okresy historyczne. W praktyce - typowy i do tego niezbyt grywalny RTS. Ładnie wygląda, ale to wszystko, co mogę o nim (dobrego) powiedzieć.
Smuggler: Empire Earth jest lepsze i obszerniejsze... a ma już 3 lata. Cóż więcej dodać?
Eld: Że Enemy Territory też można uznać za epicki RTS, i to dużo lepszy. ;)
Gem: Jawohl! Jahahaha!

IndyCar Series

Gatunek: symulator
Podobne do: Indianapolis 500
Wymagania: PIII 700, 128 MB RAM, Win 90/2000/ME/XP, DirectX 9
Ocena: 5
Autor recenzji: de Tiges
Internet: www.codemasters.com/indycarseries
Testowane na: Athlon 2000+, 512 MB RAM, Radeon 8500
Demo: w Sieci
Strona: 082

Od autora: Niezły pomysł, denerwujące szczegóły i brak satysfakcji z jazdy.

Czarny Iwan: Miałem satysfakcję, miałem! Ale ktoś mi podprowadził...
Gem: Przecież tam leży. „Magic Lubricant AKA Power Bottle".
Allor: Po jaju sobie jeżdżę, po jaju... [gratuluję :p - gem] dlatego właśnie w żadne takie gry nie grałem i grać nie zamierzam. A IndyCar tego nastawienia na pewno nie zmienił.
Eld: Kolejne potwierdzenie mojej teorii, że Amerykańce to coś pomiędzy rasą ludzką a małpami. Co oni widzą w tym IndyCar?
Smuggler: Nie wiem, co oni widzą w IndyCar, ale po tej grze na pewno się nie dowiem.

Eugeniusz Siekiera

- **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** życie jest zbyt skomplikowane, by kierować się w nim jedną określoną zasadą, ale wiele wskazówek znajduję w pismach Nietzschego.
- **Wymarzony samochód:** wymagań nie mam dużych, bo aktualnie podróżuję autobusem miejskim.
- **Pisma, z którymi współpracowałeś:** z żadnym komputerowym.
- **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** jedno wiem na pewno - nie za ten kraj, patriota ze mnie żaden.
- **U innych nie lubię:** lenistwa, opieprzania się, chamstwa, cwaniactwa, głupoty itd.
- **U siebie nie lubię:** mam naturę Niemca (porządek musi być), a to czasem w życiu codziennym przeszkadza (szczególnie w tym kraju, w którym kombinatorstwo jest na porządku dziennym).
- **Gdy się nudzę to:** nigdy się nie nudzę, jak dla mnie - dzień ma zdecydowanie za mało godzin.

gem

- **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** carpe diem (bądź FABRICATI DIEM, PVNC). ;)
- **Wymarzony samochód:** luksusowy osiemnastokołowiec (wiecie, dom z dwoma garażami w naczepie itp.).
- **Pisma, z którymi współpracowałeś:** PC Shareware, Action Plus, nigdy NIE współpracowałem z Kawaii (& proud of it). ;)
- **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** rzecz? Nie, nie ma takiej.
- **U innych nie lubię:** zazdrości.
- **U siebie nie lubię:** niestałości.
- **Gdy się nudzę to:** nie pamiętam. Nie nudziłem się od lat.

CormaC

- **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** ja się nie kieruję - jak wychodzi, tak wychodzi. ;)
- **Wymarzony samochód:** nie siedzę w motoryzacji, więc nawet nie wiem. ;) Byleby własny i na chodzie. I najlepiej młodszy ode mnie.
- **Pisma, z którymi współpracowałeś:** IO, przez około 2,5 roku.
- **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** nie jestem aż takim materialistą.
- **U innych nie lubię:** spóźnialstwa, prostactwa i chamstwa nie zniesę.
- **U siebie nie lubię:** odkładania wszystkiego na ostatnią chwilę. Wówczas okazuje się, że naodkładałem sobie tyle, że tylko usiąść i się rozpłakać.
- **Gdy się nudzę to:** chciałbym mieć teraz czas, by się ponudzić.

Kangurek Kao

Gatunek: arcade
Podobne do: Croc
Wymagania: P III 600 MHz, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP , 4X CD-ROM, grafika 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.tate.pl
Testowane na: Duron 1.4 GHz, 256 DDR, GeForce 2 MX (problemów nie było)
Demo: 13/03
Strona: 092

Od autora: Ciepła i miła zabawa, dobrze skonstruowany platformer z olśniewającą grafiką.

Smuggler: Gra polecana przez moją żonę ☺.
Eld: Ty to potrafisz odstraszyć od gry każdego. ;)
Smuggler: Stary, prawie ci współczuję. Podpadłeś mojej żonie. Lepiej poproś, by ci ktoś szybko gardło poderżnął albo ona zagada cię na śmierć. A to bardzo boli ☺.
Mac Abra: Dobra polska zręcznościówka, w którą gra się z przyjemnością. Warta tej ósemki.
Gem: He said "ciepła". Huh, huh, huh, uh.
Qn'ik: Kangurek ma fajne inicjały: KaKao. Uhm, ciepły - mówicie?
Allor: Nie przejmuj się. To się koprofilia nazywa i powinno się wyleczyć.

Korea: Zapomniany Konflikt

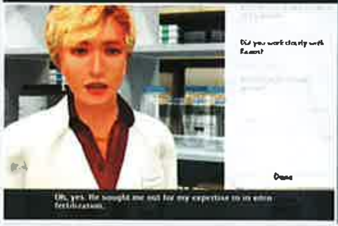
Gatunek: taktyczna/sim
Autor: Pepin Krootki
Ocena: 3
Podobne do: Commandos, Shadow Company, Soldiers of Anarchy
Wymagania: PIII 733 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna z 64 MB, Win 98/2000/XP, 1 GB na HDD
Testowane na: AthlonXP+ 2100, 512 MB RAM, Radeon 9200 128 MB (chwilami animacja lekko szarpała)
Internet: www.koreaforgottenconflict.com/
Demo: w Sieci, duże i całkiem grymaśne
Strona: 081

Od autora: Ta gra raczej nie ocali konfliktu w Korei od zapomnienia.

Mac Abra: Mierny klon Commandosów. Przereklamowane!
Czarny Iwan: Już zapomniałem.
Eld: O czym?
Allor: Korea to mi się kojarzy ze śmiesznym językiem i kilkoma niezłymi komediami...
Gem: Swój konflikt z taekwon-do wolałeś, widzę, zapomnieć?
Allor: A nie, ale było to mniej śmieszne niż komedie i język - lubię się z siebie śmiać, ale do tego trzeba też mieć siłę. ;)
Mac Abra: A propos, widziałem taki plakat z Koreańczykiem w wyskoku (taekwon-do, rzecz jasna) i podpis „My, Koreańczycy, umiemy latać. Koreańskie Linie Lotnicze". Niezłe...

Law & Order II

Gatunek: przygodowa gra policyjna
Podobne do: niezwykle żmudne i pracochłonne śledztwo policyjne ☺
Wymagania: PIII 500 MHz, 96 MB RAM, 16 MB karta graficzna
Ocena: 5/10
Autor recenzji: EGM
Internet: http://www.legacyinteractive.com/
Testowane na: A 2000+, 512 MB RAM, GeF4Ti200 (no i problemów nie było, rzecz jasna)
Demo: 13/03
Strona: 077

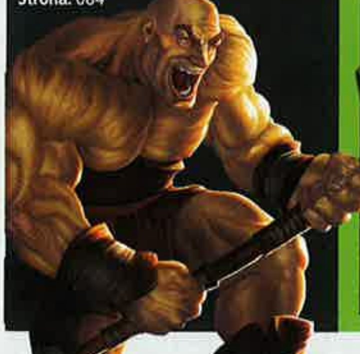


Od autora: Gra ta udowadnia, że policyjne śledztwo jest bardzo żmudne i bardzo nudne, zaś gliniarze tak naprawdę są referentami ds. znajdowania dowodów rzeczowych. I robi to bez polotu.

Smuggler: Już widziałem jeden odcinek serialu, na podst. którego zrobili tę grę (Prawo i porządek) i powiem tak: serial przynudza, ale mi się taka gra, czyli drobiazgowa symulacja prowadzenia śledztwa - podoba. Trzeba tylko podejść do tego jak do gry logicznej, a nie przygodówki. Dałbym 6+, w porywach może nawet 7.
Mac Abra: Bliższy jestem opinii EGM. Demo zaliczyłem w 5 minut, nawet mi się podobało, ale po godzinie ma się dość. To coś jak składanie puzzli z 10 000 elementów. Trzeba mieć czas i cierpliwość.
Czarny Iwan: Trzeba mieć fantazję, dziadku!
Eld: ...i pieniądze, synku. Wiadomo, że SMG zna tysiąc sposobów, aby lepiej spędzić czas, np. może wybrać się na kilka dni na Majorkę, polecieć do Londynu na clubbing albo wyciągnąć z garażu nowe porsze i trochę pojeździć wokół rynku. Jednak nie ma się co martwić. My też będziemy kiedyś tak starzy i okropnie bogaci jak SMG ☺.
Allor: Zwłaszcza starzy niestety...
Smuggler: Prędzej tak starzy niż tak bogaci. :P

Lords of EverQuest

Gatunek: klasyczny RTS
Podobne do: Dune 2 i wszystkie aż po Warcrafta III
Wymagania: 1 GHz, 256 MB RAM, 98/ME/2000/XP, min. 32 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: gem
Internet: www.lordsofeverquest.com
Testowane na: 2 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4200 128 MB (bez zarzutu, ale w sumie nic dziwnego...)
Demo: DVD 2/04
Strona: 084



Od autora: Strategia czasu rzeczywistego, w której dobrze wyszło tylko to, co klasyczne. EverQuest - najpopularniejszy zachodni role-play online bez wątpienia zasługuje na coś lepszego.

Eld: Możecie śmiało zaoszczędzić czas i kasę, pomijając LOE. Zamiast tego kupcie sobie dobrą mysz i grajcie w ET. :)
Mac Abra: Nijakie i przekombinowane. Graficznie wygląda ładnie - ale to zdecydowanie za mało, by się czymś podniecać.
Allor: Z EverQuestów zdecydowanie lepszy jest MMORPG - i chyba tylko jego fanom się ta strategia spodoba.

EGM

✦ **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** bierz, co chcesz, ale pamiętaj, że za wszystko przyjdzie ci prędzej albo później zapłacić.
✦ **Wymarzony samochód:** Nigdy nie marzyłem o samochodzie - uważam, że jest to jeden z głupszych wynalazków człowieka.
✦ **Pisma, z którymi współpracowałeś:** Relax, Computer Studio
✦ **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** a potem co? Bez życia to gorzej niż bez ręki!
✦ **U innych nie lubię:** braku szacunku dla własnego słowa.
✦ **U siebie nie lubię:** nieuzasadnionej złośliwości, jaką okazuję innym - ale nie umiem się powstrzymać.
✦ **Gdy się nudzę to:** nie umiem się nudzić. Zawsze sobie znajdę jakieś zajęcie. Ostatnio chodzę na strzelnicę i wprawiam się w strzelaniu do sylwetek polityków. Na razie strzelam tylko do sylwetek...

Hut Sędzimir

✦ **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** Karma is a motherfucker.
✦ **Wymarzony samochód:** Jakaś fajna, spasiona terenówa. Z dobrym systemem audio.
✦ **Pisma, z którymi współpracowałeś:** Eee... wolałbym nie wymieniać. Nie ma miejsca.
✦ **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** taka, za którą warto byłoby oddać życie - to raczej nie rzecz, tylko coś niematerialnego.
✦ **U innych nie lubię:** głupoty.
✦ **U siebie nie lubię:** niczym nieuzasadnionego pełnego nadziei optymizmu.
✦ **Gdy się nudzę to:** nudzę? Ostatni raz miałem czas, by się nudzić z dekadę temu...

Constanty Foch

✦ **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** nobody fucks with the Jesus.
✦ **Wymarzony samochód:** zadbany antyk „na chodzie" - stary Mesio albo Warszawa.
✦ **Pisma, z którymi współpracowałeś:** czy CD-Action się liczy?
✦ **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** jeśli można, wolałbym oddać nerkę.
vU innych nie lubię: tego, czego u siebie.
✦ **U siebie nie lubię:** tego, czego u innych.
✦ **Gdy się nudzę to:** inteligentny człowiek nigdy się nie nudzi.

Qn'ik

✦ **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** nie ma jednego motta. Mam kilka życiowych zasad i pewne absoluty (vide dezyderata), do których staram się dążyć.
✦ **Wymarzony samochód:** byle jaki, byle to była czarna limuzyna mercedesa, na której utrzymanie byłoby mnie stać.
✦ **Pisma, z którymi współpracowałeś:** było ich kilka, ale to chyba nie miejsce na moje CV?
✦ **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** zbyt kocham życie, by je oddawać za jakąkolwiek rzecz.
✦ **U innych nie lubię:** cwaniactwa, prostactwa i tego, że mnie nie lubią. ;)
✦ **U siebie nie lubię:** nie będę oryginalny - lenistwa i odbicia w szybie sklepu (lustra w domu już potłukłem).
✦ **Gdy się nudzę to:** błogosławię tę chwilę (tak rzadko przychodzi) i zaraz się biorę za czytanie.

LotR: War of the Ring

Gatunek: klasyczny RTS
Podobne do: Battle Realms, Warcraft III
Wymagania: 800 MHz, 256 MB RAM, Win 95/98/ME/00/XP, min. 32 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: gem
Internet: www.warofthering.com
Testowane na: 2 GHz, 512 MB RAM, GeForce 4200 128 MB. (bez zarzutu, ale w sumie nic dziwnego...)
Demo: DVD 2/04
Strona: 084

Od autora: Sprawdzony w bojach twórca - Liquid Entertainment, i równie sprawdzona formuła. Efekt - LotR: War of the Ring, nie zaskakuje negatywnie, ale i zupełnie nie zachwyca. Ma jednak jedną ogromną zaletę, dzięki której wybija się ponad stan: nie nuży i nie frustruje.

Eld: Uff... pudełko wygląda fajnie, podczas instalacji możemy obejrzeć niezłe obrazki, ale potem... w sumie niejakie. Da się grać, ale z mojego HDD giera ta znikła w dość szybkim tempie.
Smuggler: Wolę film, o książce nie wspominając.
Qn`ik: A ja do książki mam wysoce letni stosunek. Szanuję dokonania Tolkiena, ale drugi raz nie przeczytam.
Mac Abra: Sympatyczne, nie powiem, tym bardziej że gra bazuje na książce, a nie filmie. Można kupić... o ile się ma fioła na punkcie Tolkiena. A że ja go po prostu lubię, a nie czczę... odpuszczę sobie.
Allor: Lepiej poczekać na porządnego RPG-a, będzie przyjemniej!

Magic: the Gathering - Battlegrounds

Gatunek: zręcznościowa/cRPG
Podobne do: heh... Mortal Kombat :]
Wymagania: P3 800, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 9x/00/ME/XP
Ocena: 6
Autor recenzji: OutSider
Internet: www.mtggame.com
Testowane na: Duron 1.4 GHz, 256 DDR, GeForce 2 MX (dużo fajerwerków, więc na takim czymś zwalnia)
Demo: brak
Strona: 059

Od autora: Produkt średniej jakości przygotowany dla średniego konsumenta. Nie celuje w nikogo, prócz fanów klasycznej karcianki, a i ci mogą mieć wątpliwości.

Gem: I będą mieć, bo rozgrywka w Battlegrounds ma się nijak do standardowego karcianego duelu.
Smuggler: Sorki, cRPG i jeszcze karcianka – nie dla mnie. Z kart preferuję rozbieranego pokera ☺ i karty debetowe.
Allor: z połączenia RPG-a i karcianki wolę Etherlordsy. Duuuużo lepsze.
Eld: A ja wolę pograć w Enemy Territory.
Mac Abra: Ot, coś nowego w końcu powiedział ☺.
Czarny Iwan: Tylko dla wielkich fanów karcianek.

Northland

Gatunek: RTS/ekonomiczna
Podobne do: Settlers, Cultures 2
Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, 350 MB na HDD
Ocena: 7
Autor recenzji: OutSider
Internet: www.northland-game.com/
Testowane na: Duron 1.4 GHz, 256 DDR, GeForce 2 MX (przy najwyższej rozdzielczości zwalniało, ale ogólnie w porządku)
Demo: nie ma
Strona: 091

Od autora: Gierka ogólnie miła i w porządku. Co prawda, oryginalnością na kolana nie rzuca, bo temat był męczony dziesiątki razy pod każdym możliwym kątem. Jak ktoś chce mieć retro z Settlersów, powinno się podobać.

Eld: Przyznaję bez bicia – stoczyłem niezłą batalię, by tej gry nie recenzować i jak się okazuje, miałem rację. Cultures po raz trzeci to już przesada.
Mac Abra: Taki sobie klon Settlersów, dla lepszego trawienia przyprawiony wikingami. Tak czy siak fastfood.
Smuggler: Przesada. Ładnie wygląda, może nie wnosi nic nowego, ale pograć można – jeśli się lubi takie settlersopodobne klimaty. Jakby była za 20-30 zł – można kupić.
Allor: Pewnie jednak będzie za 100 i kupi to 10 osób... zatrułem się sałatką...
Smuggler: I to w sylwestra. A mówiłem mu „nie jedz tego, to śmierdzi". Czosnkiem śmierdziało ☺.
Czarny Iwan: Zjadł i się nawet uśmiechał, ale krótko. Co do giery - miła i przyjemna, ale fakt - 100 zł można lepiej wydać.

Patrician 3

Gatunek: ekonomiczno/handlowa
Podobne do: poprzedni Patrycjusze, Port Royale
Wymagania: PIII 233 MHz, 32 MB RAM, Win XP/2000/ME/98, akcelerator 8 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Ali G.
Internet: www.ascaron.com
Testowane na: sprzęcie z 5x lepszym niż wymagania minimalne (czy muszę mówić, że nie było problemów?)
Demo: ponoć jest
Strona: 067

Od autora: Najlepsza gra w swojej klasie – średniowiecze, handel, piraci i intrygi. Nic, tylko grać!

Mac Abra: Tjaaa. Jakieś 7-8 lat temu zagrywałem się w tego rodzaju gierki, a teraz jakoś je omijam... co to czas robi z człowieka i jego gustów. No i szkoda, że grafika wygląda, jakby ją zrobiono... no, może nie w średniowieczu, ale w barak... w baroku to na bank.
Smuggler: Niezłe, bo życiowe. Łapówki, sabotaże u konkurencji, te sprawy. To się przez te kilkaset lat właściwie nie zmieniło - poza tym, że zamiast piratów, nasyła się na konkurencję Urząd Skarbowy (który złupi dużo lepiej niż ci amatorzy). Grafika mi nie przeszkadza, choć faktem jest, że jest już mocno przysypana kurzem i próchnem. Od muzyki zęby bolą. Sam zrobiłbym lepszą (a to obraza straszliwa, bo talentu do komponowania mam nader niewiele).
Czarny Iwan: Sprawdzony pomysł i pokryta patyną czasu grafa. Coś dla kolekcjonerów kości i staroci.
Eld: Kości skupuję, kościi... Czaszeczki, piszczele!
Gem: Bring out your dead! :::bong::: Bring out your dead!
Allor: Ale ja jeszcze żyję!
Qn'ik: :::bong:::

Robin Hood: Defender Of The Crown

Gatunek: strategia/zręcznościówka
Podobne do: Defender Of The Crown ;)
Wymagania: PIII 700, 128 MB RAM, Win 9x/2000/ME/XP, akcelerator
Ocena: 6
Autor recenzji: Eld
Internet: http://www.cinemaware.com
Testowane na: P 1700, 256 MB RAM, GeForce 4 (problemów nie było)
Demo: DVD 2/04
Strona: 090

Od autora: Sentyment do DOTC to ja mam, ale ten remake jest po prostu biedny. Ocena zdecydowanie naciągana, sam nie wiem - dlaczego.

Mac Abra: Możesz pograć, o ile jesteś sentymentalny i lubisz takie powroty po latach. Jednak jeśliby popatrzeć trzeźwym wzrokiem - za wiele grzybów w barszczu. Przedobrzyli chłopaki. Tym niemniej z przyjemnością potrzaskałem się na turnieju, na kopie. I to nie pirackie. :)
Gem: Jeśli o kruszenie kopii idzie - Iron Lord był znacznie, znacznie lepszy. ;)
Qn`ik: Kruszenie kopii to jakiś nowy rodzaj walki z piractwem?
Czarny Iwan: Za dużo jaj w jajecznicy - i nic więcej nie dodam. :)
Allor: Z Robin Hoodów najlepszy był angielski serial - reszta to już zupełnie nie to samo.
Eld: Tu uchylę rąbka tajemnicy: Allor od dzieciństwa jest zakochany w Michaelu Preadzie. ;)
Smuggler: A Eld jest zazdrosny o jego włosy i (b)Lady Mari(a)on. :P
Eld: Uuk? Co jak co, ale włosy mam dłuższe, a ta Marion była wyjątkowo brzydka. :)

Ghost

✦ **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** life is brutal and full of zasadzkas, and sometimes kopas w dupas, and people are sk***syny (pełna znana mi wersja tego motta)
✦ **Wymarzony samochód:** Lamborghini Countachi.
✦ **Pisma, z którymi współpracowałeś:** CD-Action ;), Action Plus, .net, Kawaii (raz).
✦ **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** nie wiem. Na szczęście nie byłem jeszcze postawiony w sytuacji, w której musiałbym o tym decydować.
✦ **U innych nie lubię:** palenia papierosów, udawania, że dobra impreza to nawalić się do nieprzytomności, braku wyobraźni za kierownicą.
✦ **U siebie nie lubię:** spóźniania się, lenistwa, nadwagi.
✦ **Gdy się nudzę to:** nudzić się? A co to znaczy? Zawsze jest jakaś fajna książka /komiks do poczytania pod ręką.

Pepin Krootki

✦ **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** „kiedy żaden wiatr nie wieje - i kurek na kościele ma charakter".
Wymarzony samochód: Skoda.
✦ **Pisma, z którymi współpracowałeś:** CD-Action, CD-Action, hmm... CD-Action?
✦ **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** za żadną. Za kogoś to już inna para kaloszy.
✦ **U innych nie lubię:** zakłamania.
✦ **U siebie nie lubię:** zbyt dłuuuugiego języka... (czyli często mówię coś, czego później żałuję). ;)
✦ **Gdy się nudzę to:** odpoczywam!

Skoki Narciarskie 2004

Gatunek: sportowa
Podobne do: RTL Skispringen 2004
Wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, Win 98/XP/2000
Ocena: 6+
Autor recenzji: mGamer
Internet: www.dobragra.pl/skoki2004
Demo: dema-chyba-ni-ma (to po japońsku)
Testowane na: AMD 1200, 320 MB RAM, GeForce 4 (po dobraniu właściwych driverów i wyłączeniu najwyższych detali chodziło świetnie)

Od autora: O dziwo, całkiem niezła gierka. Edycje tegoroczna i poprzednia są jak niebo i ziemia. Tym, co je łączy, jest zaś skłonność do wykonywania niepożądanych operacji. Pod względem zbugowania SN2004 dorównać może chyba tylko polonizacja Traitors Gate. ;)

Smuggler: Gra mniej więcej taka jak forma Małysza pod koniec roku. Człowiek chciałby więcej, dużo więcej, choć przecież źle nie jest.
Eld: 20 metrów za Ahonenem czy Petersenem to trochę mniej niż średnio.
Allor: Tia, nie ma to jak uprawianie sportu przed monitorem...
Gem: Co się czepiasz? Mięsień rośnie. Piwny.
Hut: Także czas „piznąć żelazo". Pakerska furia rośnie...
Qn`ik: To by było... Symulator pakerni w redakcji chyba by spowodował prawdziwą wojnę (choć zwycięzca mógłby być tylko jeden). Jednak jak znam podejście producentów - byłaby to strategia ekonomiczna z elementami szachów.
Czarny Iwan: Małysz nie pakuje i tu dopatruję się jego problemów.

Teenage Mutant Ninja Turtles

Gatunek: zręcznościowa\bijatyka
Podobne do: Dragons Lair
Wymagania: PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP , 4X CD-ROM, grafika 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: http://www.konami.com/tmnt/
Testowane na: Duron 1.4 GHz, 256 DDR, GeForce 2 MX (bez problemów)
Demo: 13/03
Strona: 056

Od autora: Świetna rozrywka, przede wszystkim dla młodszych graczy i fanów serialu. Niezła grafika w komiksowym stylu i całkiem porządna naparzanka.

Smuggler: Tytuł odrzuca (pamiętam jeszcze „turtlemanię"), ale gierka przyjemnie zaskakuje – raz, bo całkiem niezła bijatyka, dwa - zrobiona w cel-shadingu (a to ostatnio modne). Grałem tylko w demo, ale za to długo i z własnej woli.
Eld: SMG dla tej gry zrezygnował nawet z weekendu na Majorce... Koniec świata.
Allor: Na końcu świata mogą być żółwie, wystarczyło lepiej poszukać.
Qn`ik: Zawsze identyfikowałem się z Nastoletnimi Mutantami - Żółwiami Ninja (skąd to „wojownicze", ha?). Zwłaszcza jeśli chodzi o zamiłowanie do pizzy.
Gem: Pizza? Ktoś powiedział „pizza"?

Wallace & Gromit: Project Zoo

Gatunek: platformówka
Podobne do: Rayman, Chiken's Run?
Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, karta 32 MB
Ocena: 7+
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.wallace-andgromitgame.com/
Testowane na: Duron 1.6@2.0 GHz, 512 MB DDR, Radeon 9500 (chodziło fantastycznie w 1280 x 1024. Na R8500LE w 1024 x 768 cały czas płynnie - kilkadziesiąt klatek na sekundę. W końcu porządna konwersja z konsol)
Strona: 078
Demo: nie ma, a szkoda

Od autora: Bardzo sympatyczna, rozrywkowa, ładna i staroszkolna platformówka z mnóstwem ukrytych atrakcji i pomysłowymi etapami. Fani takich gier będą zadowoleni, cała reszta też powinna się nieźle bawić - szczerze polecam.

Smuggler: Fakt, filmowy klimacik skopiowano perfekcyjnie. Doskonała rodzinna gierka, w której każdy ubawi się czym innym. Warto!
Allor: Aby tak wszystkie konwersje robili równie dobrze...
Eld: Fakt, ale nie możemy przecież oczekiwać od leniwych programistów, by ciągle się tak starali. ;)
Foch: A co to są „Szalone gacie"?
Smuggler: Nie oglądałeś?! Facet, to qltowy film animowany (i to w plastelinie, a nie rzeźbiony w bitach, jak to ostatnio modne). Polecam filmy z tym duetem! Dość często na kanale „Ale Kino".
Czarny Iwan: Szalone gacie? Mam takie, pilnują domu.

Tiges

- **Motto, jakim kierujesz się w życiu:** nie stwierdzono
- **Wymarzony samochód:** '95 Porsche 911 (od biedy może być Sierra Cosworth)
- **Pisma, z którymi współpracowałeś:** CD-Action, PC Format
- **Rzecz, za którą oddałbyś życie:** za rodzinę
- **U innych nie lubię:** cwaniactwa
- **U siebie nie lubię:** lenistwa
- **Gdy się nudzę to:** ośmiomiesięczne dziecko nie pozwala się nudzić

Secret Weapons Over Normandy

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Secret Weapons Of The Luftwaffe
Wymagania: PIII 850/AMD 900, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB, 4xCD-ROM
Ocena: 8
Autor recenzji: Eld
Internet: www.lucasarts.com
Testowane na: P 1700, 256 MB RAM, GeForce 4 (tak sobie, podczas walk nad miastem zwalniało jak cholera)
Demo: DVD 2/04
Strona: 094

Od autora: Bardzo fajna zręcznościówka. Dobrze wpływa na samopoczucie. Siadamy za sterami, zestrzeliwujemy 20 wrogich maszyn - i świat staje się lepszy. ;)

Mac Abra: Mnie się tam bardzo podobało - ostatnio coś lubię takie zręcznościówki, które udają, że są symulatorem lotu: od Knight of Honour, po demko Pacific Warrior 2. SWON ładnie mi tu, za przeproszeniem, konweniuje.
Smuggler: Miło jest roz...walać Focke-Wulfy i Messery z częstotliwością 1 na minutę. :) Jednak niektóre misje potrafią wycisnąć pot, oj, potrafią...
Czarny Iwan: Małe, a cieszy. Piękna rzecz.
Allor: I wcale nie takie małe. BTW - nie ma to, jak polatać nad Normandią (chyba - widziałem tylko na obrazkach) ;) X-Wingiem.
Eld: Z tego, co pamiętam, raczej Danią, ale to szczegół.
Gem: Totally Games - a może by tak w końcu zrobić jakąś gierę serii X-Wing, e?
Qn`ik: Na sequel TIE Fightera już straciłeś nadzieję?

Tortuga: Pirate Hunter

Gatunek: strategiczna
Ocena: 6
Autor: Constanty Foch
Podobne do: Port Royale
Wymagania: PII 450 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HDD, Win XP/2000/ME/98, min. 16 MB
Testowane na: AMD 2000+, 256 MB RAM, GF4Ti4200 (Śmigało jak piracka łajba po Karaibach)
Internet: www.ascaron.com/
Demo: w Sieci
Strona: 070

Od autora: Port Royale było bardzo udanym „rimejkiem" Pirates! Sida Meiera – a Tortuga to już tylko niezbyt udany i przesadnie uproszczony klon Port Royale. A po co sięgać po poobcinaną kopię, kiedy oryginał jest lepszy i wciąż dostępny za te same pieniądze?

Mac Abra: Za dużo piratów ostatnimi czasy się pojawiło. Dlatego uważam, że tych można sobie podarować. No, chyba że zniechęciłeś/aś się Port Royale "bo za trudne", wtedy będzie jak znalazł, czyli dla maniaków lub beginnerów. Reszta może sobie odpuścić.
Qn`ik: Człowiek ma szczere chęci, chciałby coś jeszcze dopisać, a tu już wszystko powiedzieli. :(
Eld: Amen.
Czarny Iwan: Kolejna kalkomania. Słabiutko.

Warhammer 40.000: Fire Warrior

Gatunek: FPS
Podobne do: Quake II (niestety)
Wymagania: 800 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, karta 32 MB
Ocena: 5
Autor recenzji: gem
Internet: www.firewarrior.com
Testowane na: 2 GHz, 512 MB DDR, Ti4200 128 MB RAM (i... haczyło!)
Strona: 098
Demo: nie ma

Od autora: Warhammer 40K nie ma szczęścia do komputerów. Ostatnią w miarę dobrą grą osadzoną w tym ciekawym świecie był pierwszy Space Hulk. Fire Warrior jest źle wymyślony i źle zrealizowany. Miejmy nadzieję, że kolejny Warhammer - tworzony przez Relic Dawn of War, okaże się godne wyczekiwania.

Smuggler: Bida z nędzą, a nudą pogania. Do tego wolno chodzi na moim sprzęcie, na którym Max Payne i Deus Ex 2 nie robiły problemów. Hmmm!
Mac Abra: Zdecydowanie wolę strategie osadzone w tym świecie. Nie kupować!
Allor: Tylko kup tę strategię teraz w sklepie, jak ostatnia wyszła parę lat temu... I dobrze, bo komisarze to mi się po nocach śnili!
Mac Abra: Od czego eBay, a?

GATUNEK: ACTION/ADVENTURE

BEYOND GOOD & EVIL

Gry komputerowe to zazwyczaj tylko rozrywka - coś, co pozwala na kilka chwil oderwać myśli od obowiązków dnia jutrzejszego, kłopotów dnia dzisiejszego i rozczarowań dnia poprzedniego. Spora to frajda, ale tylko przez ten spędzony przed monitorem czas. Rzadko kiedy wydarzenia, postaci czy miejsca z gier zostają z nami dłużej, rzadko kiedy myślimy o nich jeszcze po wyłączeniu komputera...

Hut Sędzimir

Nie wiem, czy kiedy piszę te słowa - trafiam na podatny grunt, nie wiem też, czy zgadzacie się ze mną. Ja jednak tak właśnie traktuję gry, choć zdarzają się wyjątki. Dlatego też niemal płakałem podczas końcowych scen Another Worlda, mocno przeżywałem przygody bohatera gry Outcast, dlatego też Beyond Good & Evil od pierwszej chwili chwyciło mnie za serce i pozostawiło w duszy trwały ślad.

Kto mówi prawdę?

Beyond Good & Evil to gra, która wzięła mnie podstępem - bo chociaż BG&E zaczyna się telewizyjnym newsem zapowiadającym wojnę, to już kolejna scena przedstawia główną bohaterkę gry - młodą kobietę o imieniu Jade, która - wraz ze swoim młodym podopiecznym - ćwiczy jogę nad przepięknym brzegiem skąpanego w promieniach zachodzącego słońca akwenu wodnego. To - niestety krótki - moment niezwykłego spokoju, relaksu, znaczący dla urzekającego klimatu całej rozgrywki. Jak to się mówi „kupili mnie od razu".

Beyond Good & Evil jest nie tyle zwykłą rozrywką, co raczej pewnym doświadczeniem, które naprawdę warto przeżyć.

Niestety, jak już pisałem, ta chwila nie trwała długo - przerwał ją wyjący sygnał alarmowy i zupełnie nieoczekiwana w kontekście poprzedniej **sceny inwazja obcych - wyraźnie wrogo nastawionych form życia**, które w kilka minut porwały grupkę dzieci znajdujących się (najwyraźniej) pod opieką Jade. Od tej chwili wydarzenia zaczynają toczyć się szybko... Dopiero po kilkunastu minutach wszystkie te wydarzenia zaczynają się układać w całość.

Miałem aparat Zorka 5 i...

Pewnie boją się terrorystów.

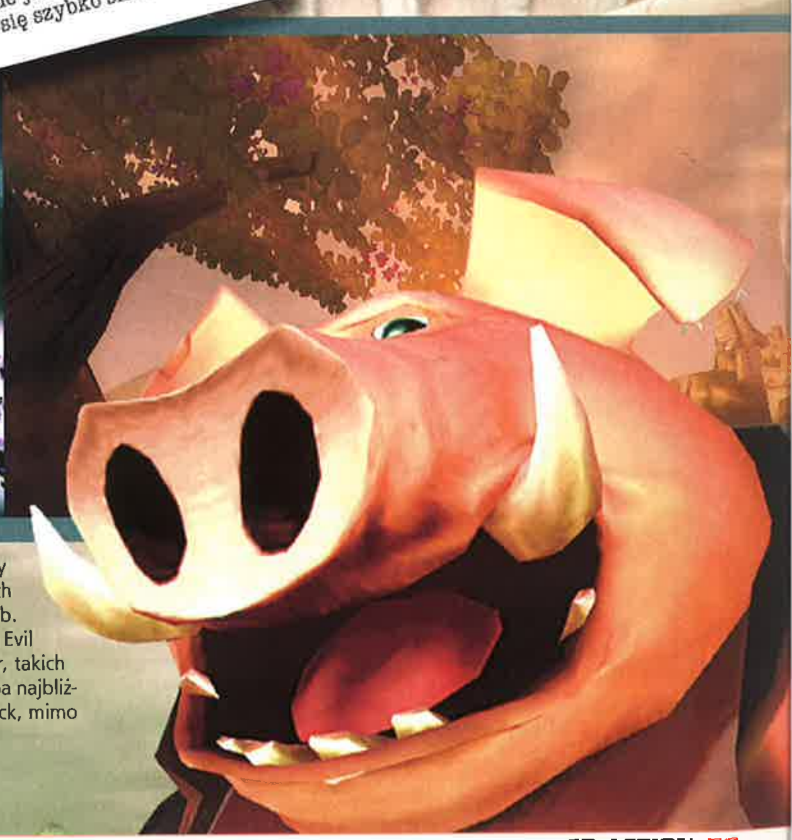
Pierwszą godzinę gry potraktować można jako rozbudowany samouczek, który przedstawia jej najważniejsze elementy, a jednocześnie wyjaśnia punkt wyjścia fabuły. Okazuje się, że Jade jest **fotoreporterką żyjącą na planecie Hillys** - zielonym, malowniczym świecie nękanym przez ataki kosmitów o nazwie DomZ. Mieszkańców Hillys przed inwazją obcych chronią elitarne jednostki wojskowe nazywane Alpha Sections. Tej oficjalnej, przedstawianej m.in. w telewizyjnych wiadomościach, wizji świata sprzeciwia się tajna organizacja I.R.I.S., której członkowie uważają, że Alpha Sections i DomZ łączą jakieś niejasne interesy i tak naprawdę ci **pierwsi raczej chronią tych drugich, niż z nimi walczą.** Kto ma rację? Czym jest zło, a czym dobro? Czy istnieje coś takiego jak jedna i obiektywna prawda? Na te pytania będziesz musiał odpowiedzieć sam. Ach, zapomniałbym - nie całkiem sam. Będzie ci towarzyszył rozumny „świniak" - wujek Pey'j, czyli specjalista od machin wszelakich.

Wielka przygoda

Beyond Good & Evil to gra typu **action adventure**, w której podróżujesz po świecie Hillys i odkrywasz kolejne ślady prowadzące do odkrycia prawdy o działaniach Alpha Sections. Po powierzchni planety przemieszczasz się, korzystając z **uzbrojonego poduszkowca** (potem także statku kosmicznego Belluga). W czasie wędrówek musisz się wykazać refleksem, odrobiną zręczności, umiejętnością walki, czasem przyjdzie ci też skakać po platformach czy rozwiązać logiczną zagadkę, kiedy indziej zaś będziesz musiał się zastanowić, jakiego przedmiot użyć w danym miejscu lub jak przekraść się dyskretnie przez labirynt wypełniony strażnikami. Szczerze mówiąc, trudno znaleźć grę wydaną na PC, z jaką można by porównać Beyond Good & Evil – o ile dla konsolowców najbliższym takim porównaniem byłaby **Zelda: The Wind Waker** na GameCube'a, tak nie przypominam sobie gry, która ukazałaby się na „pieca" i łączyłaby tyle różnych elementów w podobny sposób. W pewnym sensie Beyond Good & Evil jest spadkobiercą francuskich gier, takich jak wspominane już **Outcast** (chyba najbliższy odpowiednik BG&E) i Flashback, mimo to stanowi **całkiem nową jakość.**

Takich trzech, jak nas dwóch, trudno spotkać...

Dobrze, że poduszkowiec Jade jest uzbrojony - inaczej twoja przygoda mogłaby się szybko skończyć.



Chociaż w fabule gry poszczególne ważne wydarzenia ułożono w sposób **dość liniowy i z góry zaplanowany**, niekoniecznie musisz za nią podążać jak na sznurku. Kiedy siedzisz za sterami poduszkowca, w każdej chwili możesz się skierować w dowolnym kierunku czy popłynąć tam, gdzie tylko zechcesz. BG&E premiuje to na własny sposób - w niektórych miejscach trafiasz na zadania poboczne, których wykonanie nie jest niezbędne do ukończenia gry, daje jednak satysfakcję i jest okazją do dodatkowej zabawy. Przykładem na takie dodatkowe elementy gry są zawarte w niej różne minigierki, np. wyścigi poduszkowców czy gra zręcznościowa (podobna do cymbergaja) stojąca w barze, który jest jednocześnie siedzibą I.R.I.S. Gra otwiera własne tajemnice wraz z twoimi postępami i wzbogaca twój ekwipunek lub doskonali poduszkowiec (w sklepie Mammago prowadzonym przez sympatycznych... rastamanów). Uzyskujesz też dostęp do nowych, wcześniej niedostępnych obszarów Hillys. Tam zaś czekają cię nowe przygody oraz wyzwania...

National Geographic

Bardzo ważnym składnikiem gry jest wykonywany przez Jade zawód. Ta zielonooka ślicznotka jest, jak wspomniałem, fotoreporterką i **nigdzie się nie rusza bez swojego aparatu.** Wiele zadań związanych z główną fabułą gry wymaga od ciebie uwiecznienia na filmie dowodów na współpracę między kosmitami a Alpha Sections - fotografujesz zatem więźniów, przechowywanych w obiektach należących do Alpha Sections, kosmitów swobodnie chodzących po obiektach, w których teo-

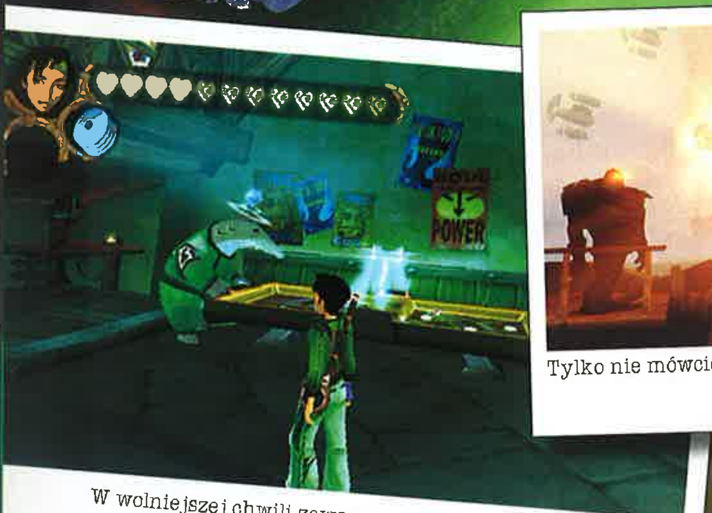
Walnij go Daï-Jo

Podczas gry Jade wielokrotnie znajduje się w sytuacjach, w których siła argumentów i logiczne myślenie nie pomagają - wtedy jedynym rozwiązaniem jest walka. Standardową bronią Jade jest **kij Dai-Jo**, którym włada ona ze zwinnością godną mistrzów bo-jitsu.

System walki zastosowany w grze jest bardzo elegancki, jednocześnie prosty i efektowny - kiedy sterujesz Jade, wskazujesz jej tylko kierunek uderzenia i wciskasz klawisz walki. Jeśli uderzasz go odpowiednio szybko, Jade wykonuje silniejsze uderzenie z obrotu, a kiedy klawisz ataku przytrzymasz dłuższą chwilę (i nie będziesz się przy tym ruszał), aktywujesz superatak, który razi wszystkich znajdujących się wokół.

W walce możesz także wykorzystać wyrzutnię dysków - bojową rękawicę, jaką Jade znajduje na jednym z początkowych etapów gry. Nie jest to jednak silna broń i nie pokonasz nią większych przeciwników.

Miałem aparat Zorka 5 i



W wolniejszej chwili zawsze możesz zagrać w cymbergaja.

Tylko nie mówcie, że nie jest gorąca...

Ojciec Raymana

Twórcą gry Beyond Good & Evil jest **Michel Ancel** - Francuz urodzony w 1971 roku w Monako. Jako dziecko sporo podróżował - jego ojciec był zawodowym żołnierzem i często zmieniał jednostki, w jakich stacjonował. W tamtym okresie mały Michel uwielbiał rosyjskie, chińskie i japońskie bajki, które - jak mówi - inspirują go do dzisiaj.

Kiedy Michel miał 16 lat, jego rodzina osiadła wreszcie w Montpellier - i to tam właśnie zaczął marzyć o stworzeniu gry, która byłaby zupełnie inna od wszystkich pozostałych. Zwrócił tam na siebie uwagę przedstawicieli firmy Ubi Soft, którzy zaprosili go do współpracy na stanowisku projektanta grafiki. Podczas pracy przy różnych projektach Ancel cały czas myślał o wymarzonej grze - stworzył postać Raymana i doprowadził do ukończenia gry z tym bohaterem. Pierwsza część Raymana ukazała się w 1995 roku i od razu odniosła spektakularny sukces. Kolejne zęści gry sprzedały się łącznie w nakładzie 14 milionów egzemplarzy. Sam Ancel wycofał się jednak z prac nad grą Rayman 3: Hoodlum Havoc - tłumacząc tę decyzję chęcią zajęcia się nowym projektem noszącym wówczas nazwę Project BG&E. Teraz już wiemy, że projekt ten to właśnie Beyond Good & Evil - jedna z najlepszych gier action-adventure tego roku.

Rycerz i świniak

Chociaż główną bohaterką gry jest Jade, przez większą jej część towarzyszy jej jeden z dwóch pomocników. Takim kompanem w walce z Alpha Sections jest przede wszystkim Pey'j - pocieszny stwór z głową świni. Pey'j to złota rączka - potrafi usunąć większość przeszkód natury technicznej, dysponuje także butami z silniczkiem odrzutowym, dzięki czemu potrafi wznieść się na trudno dostępne platformy. Poza tym Pey'j ma także waleczne serce... mimo to podczas potyczek dużo bardziej przydatny jest kolejny z towarzyszy Jade - agent I.R.I.S. o oznaczeniu kodowym **Double H** (czyli HH). Double H jest wyznawcą kodeksu rycerskiego. Sam uważa siebie niemal za współczesnego paladyna, co często prowadzi do wielu komicznych sytuacji - ale w walce jest naprawdę dobrym kompanem. Z takimi towarzyszami walka o ujawnienie prawdy staje się dużo łatwiejsza. I tak jednak cała odpowiedzialność spoczywa na Jade...

DVD 02/2004

9+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/00/XP
Procesor: PIII 700 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: Cenega

⊕ niesamowity klimat wyimaginowanego świata
⊕ zróżnicowana rozgrywka
⊕ świetne grafika i oprawa dźwiękowa

⊖ odrobinę za krótka

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	10
AUDIO	9

http://beyondgoodevil.com/

Beyond Good&Evil

retycznie nie powinno ich być. Te zdjęcia są natychmiast publikowane przez I.R.I.S. i to, co uchwycisz w obiektywie, od razu trafia do obywateli Hillys. Czasami także wykonujesz zdjęcia po to, aby rozwiązać logiczne zagadki czy też znaleźć dalszą drogę w grze - sfotografowane mapy lokacji analizuje podręczny komputer i niektóre zablokowane zamkiem kodowym drzwi otworzysz, robiąc zdjęcie mechanizmu zamykającego, który jest potem rozkodowywany w centrali I.R.I.S.

Zdjęcia to także podstawa drugiego głównego celu gry - na samym początku dowiadujesz się, że ataki DomZ prowadzą do masowego wyginięcia przeróżnych gatunków zwierząt zamieszkujących Hillys. Twoje zadanie polega więc na tym, by w obiektywie uchwycić najróżniejsze okazy fauny planety i by przynajmniej w ten sposób ocalić je od zapomnienia. Wyszukiwanie zwierzaków wymaga nie lada spostrzegawczości, ale (mi przynajmniej) sprawiało to frajdę niemal tak samo dużą jak rozszyfrowywanie tajemnicy Alpha Sections. Tym bardziej że to właśnie poszukiwanie niesfotografowanych jeszcze okazów motywuje do eksplorowania wszystkich zakamarków planety Hillys i podziwiania jej malowniczej urody. A uwierzcie mi, jest to świat, w jakim chciałoby się żyć - oczywiście gdyby nie ataki DomZ.

Ach, ten klimat...

Jednym z powodów, dla których BG&E tak wciąga, jest - poza inteligentną niebanalną fabułą - **niesamowity klimat, jaki panuje na planecie Hillys.** Atmosferę tę tworzy **przepiękna grafika**, w której z ogromnym wyczuciem estetyki oddano zielone pagórki Hillys, oraz ścieżka dźwiękowa, z wpadającymi w ucho motywami muzycznymi, doskonale dobranymi dźwiękami tła czy bezbłędnie zrealizowaną linią dialogową. Świat wykreowany na potrzeby gry **żyje własnym życiem** - jest pełny, kompletny, wiarygodny, a osoby, jakie go zamieszkują, to nie tylko zlepek pikseli, ale postacie przeżywające emocje, reagujące na wydarzenia w tym świecie zachodzące. Najbardziej widać to oczywiście w animacji samej Jade, która cieszy się z sukcesów i smuci porażkami, z naturalnym dla tak pięknej młodej kobiety wdziękiem. Żywe uczucia są wszelako wyraźne także u innych obywateli Hillys, np. wraz z odkrywaniem prawdy o Alpha Section zaczynają oni inaczej reagować na emitowane na wielkich ekranach propagandowe komunikaty.

Wersja PC korzysta z efektów oferowanych przez nowe karty graficzne.

Ach, ta gra...

Atmosfera, wraz z bogactwem różnych sposobów prowadzenia rozgrywki (jazda poduszkowcem, eksploracja lokacji, zagadki logiczne, elementy skradanki, walka, minigierki itd.), sprawia, że Beyond Good & **Evil jest nie tyle zwykłą rozrywką, co raczej pewnym doświadczeniem, które naprawdę warto przeżyć.** Jasne - kiedy w końcu zobaczysz napisy końcowe i oderwiesz wzrok od monitora, zobaczysz, że wokół ciebie czeka inna rzeczywistość, ale przez te kilkanaście godzin potrzebnych na ukończenie gry twoim światem będzie bardziej Hillys niż Ziemia.

I to właśnie z tego powodu tak bardzo i z takim zapałem BG&E **polecam** - nie dość, że to świetna, zróżnicowana i miodna gra, to na dodatek jej twórcom udało się stworzyć **cudowne miejsce, jakie warto odwiedzić.** I może nawet na chwilę zapomnieć, że to przecież nic więcej jak tylko komputerowa rozrywka... Ja przynajmniej - jako ten wrażliwy - dałem się porwać tej iluzji. A ty?

GATUNEK: MANAGER

Championship manager 03/04

„Kolejny dzień, kolejne porsze" - mawiamy złośliwie o tym, co to jest przemytnikiem w naszej redakcji. Podobnie jest z serią Championship Manager - kolejny rok, kolejny dodatek.

■ **Eld a.k.a. El Dzik**

Mamy końcówkę roku, więc przyszedł czas na dodatek do CM 4. Tradycja to już wiekowa, która rozwinęła się dynamicznie w czasach CM 3, kiedy to tych dodatków mieliśmy od groma i ciut. Co jednak istotne, w większości przypadków nowością było jedynie uaktualnienie składów. Na szczęście pierwszy dodatek/aktualizacja do CM 4 jest **czymś bardziej rozbudowanym** pod względem nowalijek.

Cenegowa Agencja Informacyjna

Zanim omówię to, co nowego pojawiło się lub co się zmieniło, słów kilka o naszym pięknym języku, bo przecież CM 03/04 zostało zlokalizowane. Jak pamiętamy, razem z Cor-makiem ostro pojechaliśmy (zupełnie zasłużenie) po lokalizacji CM 4. A że nie była to pierwsza wpadka Cenegi w tej kwestii, pełny obaw brałem do rąk CM 03/04. Pudełko zdawało się potwierdzać moje najgorsze obawy. Kiedy odczytałem, co na nim napisano, cała redakcja zaczęła się tarzać po podłodze w spazmach histerycznego śmiechu. Mniejsza z tym, co to jest - chodzi tu o styl. Pozwólcie, że zacytuję kilka fragmentów *„Eidos i Sports Interactive opublikowali dziś ogłoszenie."* albo *„rzecznik prasowy zespołu twórców ogłosił* [ciach] *...i z rzyjemnością* [pisownia oryginalna - red.] *potwierdzamy następujące wprowadzone zmiany"*. Naprawdę nie wiem, co o tym sądzić. Brzmi to po prostu jak „nius" rozsyłany przez 'pijara' dystrybutora/wydawcę do newsmanów, a nie jak coś, co by mnie zachęciło do kupna gry, gdybym ją ujrzał w sklepie. Szczęśliwi, których nie odstraszą te elukubracje na pudełku, mogą się nacieszyć tym, że większych błędów uniknięto w instrukcji i samej grze. Zmienione zostały niektóre głupawe teksty w komentarzu meczowym - i **od razu jest lepiej**. Jak wyczytałem w instrukcji, większa w tym zasługa ekipy prowadzącej serwis poświęcony CM 4 niż Mojego Ulubionego Tłumacza. Może więc to im zlecać tłumaczenia takich gier?

Zmiany, zmiany...

Tą najbardziej widoczną na pierwszy rzut oka jest... **nowy layout menusów**. Dużo ładniejszy i bardziej nowoczesny niż ten z CM 4. Poza tym uaktualniono bazę danych o klubach i zawodnikach. Są to jednak najmniej znaczące zmiany. Wybitnie zauważalną jest **intensywność działania mediów i interaktywność z piłkarzami**. Jesteśmy zasypywani wiadomościami o tym, co się wydarzyło w innych klubach oraz co się dzieje w naszym własnym stadzie. Czasami tych wiadomości jest aż przesadnie dużo. No, bo co mnie obchodzi, co się dzieje w trzeciej lidze hiszpańskiej? Z drugiej jednak strony, również dzięki temu inne kluby przejawiają sporą ruchliwość na rynku transferowym, **nie są tak bierne jak dotychczas**. No i wspomniana interakcja z piłkarzami i relacje pomiędzy nimi. Gwiazdy co rusz grymaszą, wyrażają swoje niezadowolenie lub radość z twoich decyzji etc.

...i jeszcze raz zmiany

Ciut poprawiono **opcję treningu**, choć ja dalej obstaję przy tym, że trening najlepiej był chyba rozwiązany w Ultimate Soccer Managerze. Dużą zaletą nowego treningu jest to, że w końcu możemy śledzić **postępy naszych kopaczy**. W statystykach wyświetlana jest informacja o tym, jak przykłada się do treningu i co za tym idzie, czy polepsza swe umiejętności. A propos statystyk piłkarzy i trenerów nowalijką jest możliwość nadania przydomku/ksywki każdemu graczowi i trenerowi. Takich małych, a jakże przyjemnych zmian jest dużo więcej, nie sposób jednak ich tu wszystkich wymienić.

Jeszcze lepsza jakość

Wspomniałem już o nowej skórze zdobiącej menusy, a warto również odnotować poprawę, jaka nastąpiła w **wyświetlanych animacjach**. Pojawiły się tak przeze mnie wyczekiwane powtórki sytuacji bramkowych (czasem było to irytujące w CM4, człowiek odwracał się na chwilę, a tu padała bramka), na powtórkach widzimy również spalone, z zaznaczoną linią na wysokości ostatniego obrońcy. Są tu też różne warunki pogodowe mające wpływ na wygląd boiska. I wreszcie **poprawiono w czasie meczy komentarze** - są one wreszcie sensowne.

Sezon czas rozpocząć

CM 03/04 wydaje się wreszcie **kompletną wersją CM 4**. Tak, CM 4 sprawiał wrażenie niedokończonego, bo - jak pamiętamy - było sporo zamieszania z patchami. **Natomiast CM 03/04 jest - jak dla mnie - idealny.** W zlokalizowanej wersji uniknięto też baboli (z wyjątkiem nieszczęsnego pudełka), więc polecam CM 03/04 jeszcze mocniej niż CM 4. To obowiązek każdego gracza.

9

WYMAGANIA
Win: 98/ME/00/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: nie trzeba

Producent: Eidos
Dystrybutor: Cenega

⊕ parę fajnych nowalijek, sporo ulepszeń
⊕ lepszy wygląd

⊖ to, co możemy przeczytać na opakowaniu

GRYWALNOŚĆ	10
VIDEO	8
AUDIO	1

www.eidos.com

Czarny Iwan

Wszystko zaczęło się od promieniotwórczej substancji, jaka wyciekła do kanałów ściekowych pod Nowym Yorkiem. Gdyby nie to przypadkowe skażenie, zajadające sałatę żółwie nie stałyby się Wojowniczymi Żółwiami Ninja, a świat nie zyskałby czterech niesamowitych zielonych obrońców.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA/BIJATYKA

Turtles ujrzały światło dzienne dzięki pomysłom **Kevina Eastmana i Petera Lairda**, którzy narysowali komiksy z żółwiami w roli głównej. Wielki boom na żółwie Ninja zaczął się **w latach 90**, kiedy w amerykańskich sieciach telewizyjnych ukazał się serial TV i film pełnometrażowy. Turtlesmania opanowała Stany, a potem cały świat. Gadżety związane z żółwiami zalały sklepy zabawkarskie i... tak zostało do dziś, bo - mimo że fala już opadła - żółwie nadal są wśród nas. ;)

Bolek i Lolek?

Teenage Mutant Ninja Turtles pomyślano w ten sposób, aby gracz miał wrażenie, że to **film animowany** - tyle, że tym razem, nie jest się tu tylko biernym widzem przygód żółwi, ale również uczestnikiem zdarzeń. Zdarzeń, dodajmy, jakie przypomniały mi jako żywo wspaniałe przygody Franko, którego spotkać można było jakieś 10 lat temu na Amidze (a potem i na PC). Oczywiście żółwie Ninja mają o wiele bardziej wyrafinowane techniki walki niż prosty chłopak z bloków, ale mimo wszystko zasada pozostała ta sama. Masz, człowieku, **iść przed siebie i zdewastować wszystko**, co ci się nawinie pod skorupę lub zieloną pięść.

Żółw szybki jak błyskawica.

Śmietnikiem po głowie

Zazwyczaj tym czymś są różnorakie sprzęty w rodzaju kubłów na śmieci, pudeł, kartonów, samochodów, hydrantów itp. Uwaga jednak! Nie wszystkie sprzęty od razu warto walić z bańki lub kolanka. Pewnie, jeśli stukniesz dobrze w hydrant, będziesz miał odrobinę satysfakcji ze zniszczenia państwowego mienia. Niektóre sprzęty potrafią jednak **wandalowi oddać**, co może bardzo niekorzystnie odbić się na zdrowiu twojego żółwia. Są to np. beczki, które ktoś wypełnił materiałami wybuchowymi. Jeżeli palniesz w coś takiego, siła eksplozji wyniesie cię poza doliny ciemnych ulic i poszybujesz w stronę słońca. Gorzej z lądowaniem, bo - mimo że żółw ma nieźle

opancerzony zadek, to jednak na pewno nielicho się potłucze.

Wspomniane niemiłe niespodzianki czekają cię również, jeśli postanowisz zarysować lakier stojących przy ulicy samochodów. Robi się coraz mniej ciekawie, prawda? Po co w takim razie dają do ręki żółwia fajne **nunchako, kij lub miecz**, skoro nie można tymi zabawkami demolować otoczenia? Trochę mnie to denerwowało, ale na szczęście mogłem wyładować frustrację na kolesiach czających się w bramach, podpierających ściany lub zwyczajnie kręcących się bez celu po ulicy. Właściwie to oni cel mają. Wystarczy, że w okolicy pojawi się zielony przedstawiciel gatunku zmutowanych żółwi, aby w jednej chwili menele z okolicy stwierdzili, że koniecznie natychmiast muszą załatwić to zielone paskudztwo. Po prostu zetrzeć z powierzchni ziemi! No i dobrze, bo o to właśnie chodzi – tak by pokazać, kto tu rządzi!

Interesująca grafika, niezłe combosy i zielone żółwie ninja na pierwszym planie. Fajnie jest!

Z plaskacza go!

Zanim jednak skasujesz pierwszego gościa, sprzedasz gagatkowi liścia lub sięgniesz po wyrafinowane techniki mistrzów kung fu, będziesz musiał, drogi graczu, wybrać **jednego z żółwi jako swojego hero.** Wybór fightera nie oznacza tylko, że wolisz sterować turtlesem z zieloną opaską na głowie, bo ten z niebieską wygląda głupio. Poza twoimi preferencjami estetycznymi ważne jest bowiem to, że **każdy z żółwi dysponuje inną bronią i inną paletą ciosów** (combosów). Początkowo niewiele tych technik jest i raczej nie będziesz wymiatał jak Jet Lee z "Hero", bowiem kolejne techniki poznaje się stopniowo, z mozołem, po wykoszeniu iluś tam setek członków ulicznych gangów.

Po każdej walce należy penetrować okolicę i rozwalać pomniejsze pudła (uwaga, bo można sobie brwi spalić, jeśli trafisz na wybuchową skrzynkę). W niektórych z nich znajdziesz zwoje, na których zapisano sposób wykonania nowej techniki. Żółwiowi ninja wystarczy rzucić na to okiem - i już będzie mógł stosować nowy, zabójczy combos.

Poza takimi niespodziankami w śmietnikach... ups, tzn. w kartonach znajdziesz również kawałek nadgryzionej (zębem czasu) pizzy lub śmietankowy shake z MC. Jest się z czego cieszyć, bo **picie i jedzenie znacznie poprawiają kondycję żółwia** i podnoszą wskaźnik jego "życia" (potencjometr znajduje się w rogu ekranu).

Na dopalaczu

To i tak jeszcze nie wszystkie atrakcje! Jeżeli będziesz miał dużo szczęścia, trafisz również na **power-upy** – w tym przypadku specjalne stymulatory na podobieństwo naszych napojów energetycznych (tyle, że nie będziesz po nich latał ze ściągniętymi spodniami i walił na ptaki poniżej). Działanie "dopalaczy" jest różnorakie. Jedne **zwiększają refleks i szybkość** żółwia, inne dają **czasową odporność na ciosy**, jeszcze inne uczynią twojego hero **niewidzialnym dla opryszków.** Jest tego trochę, ponieważ jednak działanie dopałek jest krótkotrwałe, akurat gdy docenisz jakąś superumiejętność żółwia, nastąpi brutalny powrót do rzeczywistości - i dostaniesz po buzi. Life is brutal.

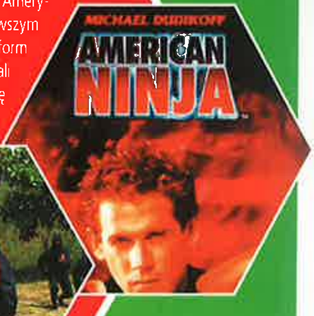
Purple rain

Wspomniane bandy rzezimieszków, meneli i oprychów stanowią podstawowe worki treningowe, na których będziesz ćwiczył żółwie techniki ninja. Goście **atakują grupami** i ze wszystkich stron, dlatego przydają się umiejętności blokowania, wysokiego wyskoku, masakrycznych technik obrotowych i ślizgu (to taka technika, jaka pozwala bardzo szybko wyrwać się z kółeczka i odskoczyć od przeciwnika na jakieś 2 lub 3 metry).

Czym dalej w las, tym więcej drzew. Wrogowie zyskują bardziej zaawansowaną broń. Początkowo mają tylko własne pięści, ale potem w ich rękach pojawiają się drągi, pałki i inne cudeńka, jakie znają wszyscy kibice. Oprócz oprychów z Purple Dragon Gang, przeciwnikami Leonarda, Michelangela, Donatella i Raphaela są również mechaniczne psy oraz Foot Ninjas, którymi dowodzi przebiegły i

Ninja w filmie

Jak łatwo się domyślić, pierwsi ninja pojawili się w filmach japońskich. W latach osiemdziesiątych ubiegłego wieku takim bohaterem stał się Sho Kosugi – aktor z Kraju Kwitnącej Wiśni. Kosugi rozpropagował modę na zakapturzonych "wojowników cienia" serialem "Ninja". Od tego czasu niezwykłą popularność zyskała również broń tych wojowników - shuriken (metalowe gwiazdki, którymi ninja rzucali we wrogów) czy kenpo (tradycyjny miecz ninja - krótszy i lżejszy od samurajskiego). Amerykanie wyprodukowali dziesiątki własnych "amerykańskich ninja". Pierwszym z nich był Michael Dudikoff, który aż pięciokrotnie wdziewał czarny uniform w serii filmów pod powyższym tytułem. Stopniowo mroczni zabójcy zostali przerobieni na wesołków i kuglarzy, małoletnich "miszczów", co dokonało się choćby w filmach "Trzech małolatów ninja" czy "Wielki, biały ninja". Ostatecznie ninja zostali przemalowani na "Wojownicze Żółwie Ninja", a to ucieszyło dzieci, ale chyba mniej współczesnych kontynuatorów tradycji - adeptów ninjitsu.



Ninja na długie lata zapanowali w filmach "karate" i mimo że ich świetność już dawno minęła, nadal pojawiają się w filmach i sieją postrach wśród widzów (np. Taxi 2).

Komiksowy styl gry nadaje zabawie specyficznego posmaku.

podstępny Shredder. W grze pojawia się zresztą całkiem **sporo postaci znanych z filmu animowanego.** Oprócz mistrza i mentora żółwi, czyli samego Splintera, zawrzecie bliższą znajomość z April O'Neil, Baxterem Stockmanem, Casey'em Jonesem.

Ciocia Zdzisia

Sześć dużych leveli podzielono na 35 naładowanych akcją etapów. Bywa ciężko, bo już nawet szeregowi członkowie Foot Ninjas mogą zrobić żółwiom duże „kuku". Goście świetnie posługują się gwiazdkami do rzucania (shurikeny) i długimi kijami, którymi wspólnie garbują skórę... eee... skorupę żółwia. Poza tym, co pewien czas trzeba się zmierzyć z bossem lub jakąś szczególnie wyrafinowaną i śmiertelnie groźną zabawką, jaką przygotował Shredder. Jedną z takich niemiłych niespodzianek jest kroczący robot, który przypomina walkera. Maszyna wali mechanicznymi ramionami jak cepami, poza tym ma zainstalowaną wyrzutnię rakiet, którymi dosłownie zasypuje żółwia. Bywa nielekko, co boli tym bardziej, że **save game'u dokonuje się na początku levelu.**

Widoki za oknem

Grafika jest bardzo ładna - rzeczywiście **trudno ją odróżnić od tej z serialu animowanego.** Komiksowy styl przejawia się również w ten sposób, że gdy walisz wroga w łeb, nie słychać stęknięć czy plaśnięcia, ale pojawia się "chmurka" z napisem w rodzaju "boom!". Żółwie są do tego bardzo gadatliwe i po każdej udanej akcji zielonego kamikadze będziesz musiał słuchać tekstów o tym, jaki to był świetny cios, superuderzenie itp. Uszy puchną od tego paplania.

Fajnym pomysłem jest też możliwość **gry we dwójkę** - to Story Mode (gracze wybierają żółwie i ramię w ramię tłuką wrogów). Można się również zdecydować na VS Mode, czyli **pojedynek jeden na jednego.** Scenerie są różnorodne (np. dach pędzącego pociągu), natomiast wybór postaci zależy od postępów w grze single. Generalnie jest OK.

Kupujcie żółwie

Powiem tak. Jeśli szukasz miłej dla oka gierki dla małolata lub sam lubisz bezstresowo popykać, tak po prostu - dla zabawy, spotkanie z Ninja Turtles dostarczy ci właśnie takiej rozrywki. Miła, ciepła gierka, w której dobre żółwiki bronią miasta przed zdegenerowanym elementem, nie przekona wysmakowanego gracza, ale przecież nie o to zawsze chodzi. Grywalność jest spora, widoczki super, fizyka i ciosy całkiem niezłe. Mówiąc krótko, żółwie bronią się same.

Czy wiesz, że...

NINJITSU (EW. NINJUTSU) oznacza sztukę podstępu. Najsłynniejsze klany ninja działały od dwunastego do osiemnastego wieku, a główne szkoły znajdowały się na wyspie Honsiu (w okolicach Koga i Iga). Szkoły ninja były hermetycznymi, zazwyczaj rodzinnymi strukturami (tradycja przekazywana z pokolenia na pokolenie), w których obowiązywał bezwględny nakaz przestrzegania tajemnicy. (Płatni mordercy mieli wielu wrogów - ich anonimowość była gwarantem bezpieczeństwa ninja.) Szkoły ninja znajdowały się na odludziu, w trudno dostępnym terenie. Były dobrze ukryte i silnie ufortyfikowane. Młodzi ninja trenowali od około 5 roku życia (trenowano zarówno chłopców, jak i dziewczynki, lecz trening dziewcząt był inny).

13/2003

Teenage Mutant Ninja Turtles

8

WYMAGANIA
Win: 9x/ME/2000/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Konami
Dystrybutor: Konami

+ grywalność
+ dużo mięsa do rozwałki
+ niezłe combosy i fizyka postaci
+ muza i dubbing

− nieco ubogie multi
− męczące gadulstwo żółwi
− combosów za wiele to tu nie ma

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	7

http://www.konami.com/tmnt/

I ty możesz zostać ninja!

Magic: the Gathering - Battlegrounds

GATUNEK: KARCIANKA/RPG

Outsider

Na Magic: the Gathering Battlegrounds czekałem z niemałym zaciekawieniem od momentu, kiedy usłyszałem wieść, że ten nadciąga. Niegdyś sam byłem graczem tej klasycznej karcianki i naturalnym jest, że każde wydanie tej niezwykle interesującej gry jest nielada gratką dla miłośnika takiej rozrywki. Jest to bodaj trzecia próba przelania M:tG na ekrany monitorów - i muszę przyznać, że chyba nie najlepsza.

Szczerze mówiąc, byłem **zdziwiony**, kiedy przekonałem się, jak gra wygląda. W skrócie: **nowe M:tG wygląda jak Mortal Kombat**, tyle że zamiast ciosów (choć te można zadać), życie przeciwnika „psujemy" rzucanymi własnoręcznie czarami. Ortodoksyjni „magicowcy" już mogą kopać dla siebie grób, ponieważ w tej grze nie ma zbyt wiele czasu do namysłu, a akcja momentami aż **kipi od efektów**.

Magik Kombat

Z założenia walka zawsze toczy się na „arenie", która jest podzielona na dwie części i przypomina bardziej fikuśny kort niż mistyczne miejsce starcia się mocy magicznych. Każdą część planszy zajmuje mag i wejście w strefę przeciwnika (by desperacko zadać bezpośredni cios) grozi utratą punktów życia (a mamy ich, tak jak w klasycznej karciance - 20). Aby zniszczyć przeciwnika, do dyspozycji mamy do **dziesięciu czarów**, które podzielone są na trzy typy - stworzenia, „jednorazówki" (wspomagające te stworzenia, działające bezpośrednio na walczących bądź na miejsce akcji) oraz czary z dłuższym efektem.

Warto nieco więcej napisać, jak wygląda **przyzywanie wszelkiej maści stworów**. Otóż, maksymalnie na usługach możemy mieć do **pięciu stworzeń**, które charakteryzują się **dwoma współczynnikami** - ilością obrażeń, jakie zadają oraz jakie mogą przyjąć. Po wezwaniu jakiejś istoty zaczyna ona biec na przeciwnika i po ataku pojawia się znowu w miejscu, w którym się pierwotnie znajdowała.

Na wspomniane czary również należy mieć nieco energii (stale się ona odnawia), a zdobywamy ją, **zbierając kule** (i tym samym zwiększając naszą magiczną „pojemność") bądź **podnosząc kryształy** - a te pozostają po zniszczonych stworzeniach. Można podjąć ryzyko „zwinięcia" kul lub kryształów przeciwnika, lecz sprawi to, że stracimy kilka punktów życia.

Magią go, panie, magią!

Sama gra oferuje kilka trybów rozgrywki i można się ich domyślić, bowiem najważniejsze to gra na długą metę (quest), pojedyncze walki oraz gra przez sieć. Własną przygodę zacząłem od questa. **Fabuła jest nijaka** i raczej pozostawmy ją na boku. Ważne jest to, że wcielamy się tu w panienkę, która ma zamiar pokonać pięciu największych magów (sic!). Dzielnie więc ruszyłem do pierwszego boju.

No cóż, okazało się, że walki sprawiały mi miejscami spore trudności i wyprowadzały przy tym znacznie z równowagi. Powód był prosty - **przeciwnika można było wyeliminować w jeden określony sposób** i kombinowanie raczej na nic się nie zdało. Co prawda, był to początek, podczas którego musiałem się nauczyć podstawowych zasad, jednak zniechęciło mnie to znacznie do dalszego „questowania". Nie bawi granie w coś, co **w rażący sposób ogranicza możliwości gracza**. Po uruchomieniu pojedynczych walk nie byłem wcale w lepszym nastroju. Te okazały się **zbyt łatwe** (przy domyślnym poziomie trudności - średnim). Przeciwnika można było zniszczyć w najbardziej toporny sposób, nie siląc się w ogóle na kombinacje (choć te przyspieszały rozgrywkę). Poziom trudności co prawda wzrasta wraz z „odkrywaniem" kolejnych wrogów, jednak pierwsze wrażenie pozostaje i skutecznie zniechęca do dalszego odkrywania gry.

Magiczne odgłosy i wizje

Graficznie Battlegrounds **nie jest żadną rewelacją** - modele jakoś specjalnie nie zachwycają, a tandetnie wykonane tło na planszach sprawia, że robi się niedobrze. Mimo wszystko **efekty specjalne i animacja stoją na jakimś tam poziomie** i utrzymują gorący klimat akcji, w ramach której ciągle coś się dzieje. Muzyka jest tłem, o którym **nie warto wspominać**. Od strony dźwiękowej nie ma żadnych poważnych zarzutów, i jest tylko jedna sprawa, która obniża tu ocenę - skutecznie denerwujący magowie powtarzający na głos nazwy rzucanych czarów.

Fireball na dokładkę

Magic: the Gathering - Battlegrounds jest **grą średnią, jeśli nie kiepską**. Mimo że stara się utrzymać magiczny klimat, de facto jest rozrywką niewysokich lotów. Być może sprawia ona, że adrenalina zaczyna szybciej płynąć, jednak nie zmusza to do myślenia. Raczej odwołuje się do prymitywnych instynktów z gier określanych ogólnie „mordobiciem". Z drugiej strony, może właśnie tak powinna wyglądać współczesna rozrywka przy monitorze? Hm... to ja wolę warcaby.

6

WYMAGANIA
Win: 9x/Me/00/XP
Procesor: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Secret Level
Dystrybutor: LEM

⊕ akcja!
⊕ klasyczna karcianka znowu na monitorze

⊖ mało możliwości
⊖ za trudny quest
⊖ za proste solowe misje

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	6

http://www.mtggame.com/

Mortal: the Gathering - Kombat!?

Hut Sędzimir

Od setek czy nawet tysięcy lat najwięksi filozofowie, a ostatnio bracia Wachowscy – twórcy filmowej trylogii Matrix, zastanawiają się nad tym, czy wolny wybór istnieje, czy decyzje, jakie określają nasze życie, podejmujemy samodzielnie, czy też może są one częścią jakiegoś większego i z góry już ułożonego i niezmiennego planu.

Deus Ex: Invisible War

(wersja amerykańska)

GATUNEK: **cRPG**

Być może z tego właśnie powodu - a właściwie po to, by nie zawracać graczom głowy filozoficznymi rozważaniami - twórcy gier rzadko kiedy dają nam jakikolwiek wybór. Ten prawdziwy, istotny i ważny - taki, w którym sami musimy określić nasz światopogląd i spojrzenie na życie. Pod tym względem większość gier prowadzi nas za rączkę jasno wytyczonym przez fabułę torem i decyduje o tym, kiedy główny bohater ma się wykazać praworządnością, a kiedy nagiąć prawo i etykę czy też stanąć za tą, a nie inną stroną w konflikcie.

Deus Ex

Pewnego gorącego lata jednak pojawił się tytuł, który w ten sposób nie ograniczał graczy i pozwalał **samodzielnie podejmować decyzje**, wybierać środki prowadzące do osiągnięcia celu. Był to Deus Ex - gra z najgorszą muzyką na ekranie głównego menu w całej historii komputerowej rozrywki. Ten odpychający podkład muzyczny, ogromne wymagania sprzętowe i powolne tempo, z jakim rozkręcała się fabuła, sprawiły, że po pierwszej godzinie spędzonej przy grze żałowałem, iż straciłem te 60 minut mojego, wtedy pewnie mniej niż teraz, ale mimo wszystko cennego czasu. Mimo to w tym paskudztwie było coś takiego, że doń wróciłem, znowu pograłem godzinę, potem jeszcze jedną, następną i jeszcze, i teraz - 3 i pół roku później, mogę powiedzieć, że pierwszy Deus Ex to **jedna z najlepszych gier, w jakie miałem okazję zagrać.**

Tradycyjne zdjęcie trzech zap(b)iłych strażników.

Mimo że Niewidzialna Wojna przedstawia akcję w trybie FPP, a przez większą jej część chodzisz po ulicach z wyciągniętą i odbezpieczoną bronią, to zdecydowanie gra RPG, a nie „rozbudowany shooter".

Deus Ex: Invisible War

W miejscach publicznych lepiej nie zaczynać zadymy.

Właśnie dlatego, że większość problemów, jakie stawiano przed graczem w tej produkcji, można było rozwiązać **na kilka przewidzianych przez twórców sposobów, a często także na sposoby przez twórców nieprzewidziane.** W połączeniu z **fascynującą fabułą**, która z powodzeniem mogłaby służyć jako kanwa dobrego cyberpunkowego filmu, owa wolność wyboru tworzyła iluzję świata przyszłości, w jaki można było uwierzyć.

Takie wrażenie Deus Ex zrobił zresztą nie tylko na mnie - prasa growa zachwycała i nadal zachwyca się tą produkcją. A i gracze wyrazili dla niej własne poparcie, kupując grę w na tyle dużej liczbie kopii, że jej kontynuacja stała się dla firmy Eidos jedną z najważniejszych pozycji planu wydawniczego przełomu 2003 i 2004 roku. I ja czekałem na Deus Ex: Invisible War z niemałą ciekawością. Tym bardziej że jego twórca - projektant Warren Spector, zapowiadał w nim **wiele zmian**, które w poprzedniej części były niewykonalne ze względu na ograniczenia sprzętowe oraz brak czasu. Czy zapowiedzi te udało się zrealizować? My znamy już odpowiedź, bowiem tuż przed Gwiazdką, w sam raz na choinkowy prezent, trafiła do nas, po wielu trudach i „przebojach", **amerykańska** (patrz ramka) wersja gry.

Alex D. do usług

W pierwszym rzędzie jednak załatwmy formalności. Bohaterem nowego Deus Eksa jest **Alex D.** Imię dobrano na tyle sprytnie, że może ono być jednocześnie imieniem męskim, jak i żeńskim. Dzięki temu na początku gry określasz, czy twój bohater będzie płci męskiej czy żeńskiej, a to z kolei będzie miało znaczenie (aczkolwiek stosunkowo niewielkie) dla rozwoju fabuły gry. To **pierwsza ze spełnionych obietnic** Warrena Spectora - w wywiadzie dla prestiżowego, branżowego magazynu „Edge" mówił on, że w Deus Eksa grało wiele kobiet, które z tego względu, że bohater tamtej gry był mężczyzną, nie mogły - tak jak przedstawiciele płci brzydkiej - w pełni oddać się tworzonej przez nią iluzji.

Tak czy owak i niezależnie od wybranej płci bohater Niewidocznej Wojny jest „dzieckiem utalentowanym" i jako taki staje się studentem Akademii Tarsus, wynajdującej i szkolącej właśnie takie dzieci, zamieniającej je w agentów do zadań specjalnych. Agentów wyjątkowych, bo **udoskonalonych przy użyciu biotechnologii** - wszczepów, które modyfikują naturalne możliwości ludzkiego organizmu. Otwierające grę efektowne, zrealizowane z filmowym zmysłem intro przedstawia scenę ataku na akademię Tarsus w Chicago oraz gorączkową ewakuację uczniów i nauczycieli do placówki w Seattle. Ta ucieczka udaje się, ale już od początku wiemy, że istnieje w świecie Deus Eksa siła, jaka za wszelką cenę chce usunąć z powierzchni ziemi adeptów Tarsusa. (Atak na akademię jest tak zdecydowany, że „przy okazji" doprowadza on do zniszczenia niemal całego Chicago...)

Uff, uff, uff?

Na miejscu zresztą - w akademii w Seattle - akcja nie zwalnia tempa. Interaktywną

Większa część gry toczy się w mrocznych, przygnębiających miejscach.

część gry zaczynasz w swoim pokoju obudzony odgłosami strzelaniny i wybuchów. Okazuje się, że i akademia w Seattle została zaatakowana - na szczęście w mniej radykalny sposób - tu też musisz ratować się ucieczką wprost na ulice miasta. Niemal od razu kontaktują się z tobą przedstawiciele co najmniej **dwóch frakcji, którzy chcą cię namówić do współpracy** - taki zmodyfikowany agent to dla każdego pracodawcy agent najlepszy. A świat przedstawiony w Niewidzialnej Wojnie to miejsce, w którym **większość problemów rozwiązuje się argumentami siłowymi lub balistycznymi**. Mimo że od pierwszego Deus Eksa minęło w świecie gry 20 lat, nadal jest to przygnębiająca, futurystyczna antyutopia, a w tej coraz bogatsi rządzą coraz biedniejszymi i na drodze realizacji własnych celów zupełnie się nie przejmują interesami czy życiem innych. **To brudny świat i aby w nim przeżyć, musisz też brudno grać, a przede wszystkim nikomu nie ufać.**

Nie spełnia wszystkich oczekiwań, ale to i tak porządna porcja dobrej, inteligentnej rozrywki.

Atak danych

Od początku gra **zasypuje cię informacjami** - doniesieniami serwisów sieciowych, poglądami wyrażanymi przez napotkane osoby, danymi zapisanymi na odnajdowanych tu i ówdzie dyskach magnetycznych, tekstami zawartymi w książkach (np. leżących w toalecie). Bazując na tych informacjach, sam musisz zdecydować, z kim nawiązać współpracę, kto ma intencje bardziej odpowiadające twoim. Czy zawierzyć korporacyjnym procedurom WTO, mistycznej ideologii The Order, a może pójść za światopoglądem jednej z frakcji, jakie objawiają się dopiero w późniejszej części gry? (Dla zainteresowanych: duch JC Dentona - bohatera pierwszego Deus Eksa, cały czas jest w Invisible War wyczuwalny). **Decyzja - komu zaufać, jest w grze najważniejsza** i nawet jeśli przez długi czas możesz skakać z kwiatka na kwiatek i wykonywać zadania dla różnych pracodawców, dochodzi w grze do momentu, kiedy wybór powinien się stać ostateczny, bo oczekiwania dwóch różnych frakcji są w stosunku do siebie sprzeczne.

Konsekwentne konsekwencje

Decyzje, jakie podejmujesz się w Deus Ex: Invisible War, nie są jednak ograniczone tylko do kwestii zasadniczych. Właściwie przez cały czas musisz określać własną postawę czy to wykonując zadania poboczne (np. dla dwóch wojujących ze sobą sieci bistro z kawą), czy rozwiązując konkretne problemy występujące w grze. **Mimo że Niewidzialna Wojna przedstawia akcję w trybie FPP, a przez większą jej część chodzisz po ulicach z wyciągniętą i odbezpieczoną bronią, to zdecydowanie gra RPG, a nie „rozbudowany shooter".** Objawia się to w tym, że przez cały czas musisz „odgrywać rolę" i podejmować decyzje właśnie, np. czy do tajnych laboratoriów pracujących nad nowym rodzajem broni dostać się siłowo, opróżniając magazynek za magazynkiem, czy może po kryjomu i z wykorzystaniem systemu kanałów wentylacyjnych, kilku skoków z dachu na dach i umiejętności hakowania aż do otwarcia drzwi dzielących cię od celu. Są też do podjęcia w grze decyzje natury **moralnej i etycznej**, nawet takie, jak ta o zabiciu lub ocaleniu niektórych postaci - a wszystkie one mają konsekwencje w późniejszych fragmentach rozgrywki i ostatecznie prowadzą do jednego z **czterech oficjalnych zakończeń**. Zespołowi ION Storm udało się w Invisible War to, co tak zachwyciło mnie w pierwszej części Deus Eksa – stworzyli iluzoryczny świat, w którym gracz ma świadomość istnienia szeregu opcji i wyborów, jakie się przed nim otwierają, oraz pewność, że niezależnie od tego, na co się zdecyduje, jego działania pociągną za sobą adekwatne konsekwencje, z którymi będzie się musiał zmierzyć.

Historia się powtarza

Zespołowi ION Storm udało się też przenieść do nowego Deus Eksa kilka innych rzeczy z pierwszej części gry - niestety takich, jakie (telepatia?) wiedzą, gdzie się ukrywasz, choć w rzeczywistości nigdy nie mieliby szans cię dostrzec.

Tak jak w „jedynce", tak i w Niewidzialnej Wojnie nie sposób nie zwrócić uwagi na **kłopoty z interfejsem** - tym razem jednak wynikają one z czego innego. Otóż, w Deus Eksie interfejs był zbyt skomplikowany i wymagało to chwili, by opanować zasady jego funkcjonowania. W Invisible War jest on dużo bardziej uproszczony, ale jednocześnie odczuwalnie dostosowany do gry z joypadem (gra ukazała się również na konsolę Xbox, jak widać - platformę dla Warrena Spectora ważniejszą), przez co znów... wymaga chwili, by opanować zasady jego funkcjonowania.

NG Resonance, wirtualna gwiazda, to jedna ciekawszych postaci występujących w grze.

tutaj, podobnie jak i w "jedynce", albo przeszkadzają w zabawie, albo psują wrażenie rzeczywistości wirtualnego świata. Poważne zastrzeżenia - na przykład - można by mieć do **sztucznej inteligencji komputerowych przeciwników**. Ci - jak w najgorszych FPS-ach - **potrafią stać bezczynnie niczym kołki** i obserwować, jak tuż obok padają ich kompani, lub też nie wiadomo skąd

Deus Ex: Invisible War

No... możliwości jest wiele

Pewnego rodzaju kłopoty sprawiają również nowe rozwiązania wprowadzone do rozgrywki, przede wszystkim zaś zapowiadany jako „coś wielkiego" **model fizyki** opracowany przez firmę Havok, opisujący np. zachowanie obiektów wchodzących w reakcję z innymi obiektami czy dynamikę padających ciał zabitych przeciwników. Obecność takiego modelu fizycznego jest w grze dostrzegalna przez cały czas - mimo to **nie można powiedzieć, że został on poprawnie zaimplementowany.** Na nienaturalnie wykrzywiające się po upadku ciała (w sposób podobny do tego jak u testujących wytrzymałość samochodów manekinów) można jeszcze przymknąć oko. Trudno jednak zrozumieć, dlaczego cięższe przedmioty (np. drewniane skrzynie) lecą nieraz dalej niż przedmioty lekkie (np. puste kartonowe pudła) albo dlaczego niektóre postaci, przechodząc przez pokój, wszystko po drodze wywracają. To ostatnie wygląda szczególnie śmiesznie, gdy przytrafia się postaciom niezależnym.

Wersja US beta?

Dopisek „wersja amerykańska", jaki znajduje się pod tytułem, na początku recenzji, nie znalazł się tam oczywiście przez przypadek. Gra ukazała się w Stanach Zjednoczonych w pierwszej połowie grudnia, a do Europy ma trafić dopiero w marcu. Firma Eidos - zajmująca się dystrybucją tego tytułu - tuż po amerykańskiej premierze gry wydała specjalne oświadczenie, w którym informuje, że **ta edycja Invisible War ma błędy, jakie w edycji na Europę zostaną usunięte**. W związku z tym edycję amerykańską traktować należy jak **wersję beta**. Jakie dokładnie zmiany zajdą w Niewidzialnej Wojnie podczas transatlantyckiej przeprowadzki, tego dokładnie nie wiadomo - na pewno część z nich stanowić będą poprawki, jakie do gry wprowadza wydany już patch 1.1 (m.in. zmiana wyglądu i zasad funkcjonowania interfejsu, zmniejszenie wielkości czcionki, opcja quicksave/quickload, zwiększenie skuteczności headshotów). My jednak wychodzimy z założenia, że jak coś pojawia się w pudełku i za całkiem niezłą kwotę „zielonych", to dla nas jest to już wersja finalna - tzn. recenzowalna. Wszelako po pojawieniu się wersji europejskiej zrobimy jej **osobną recenzję**.

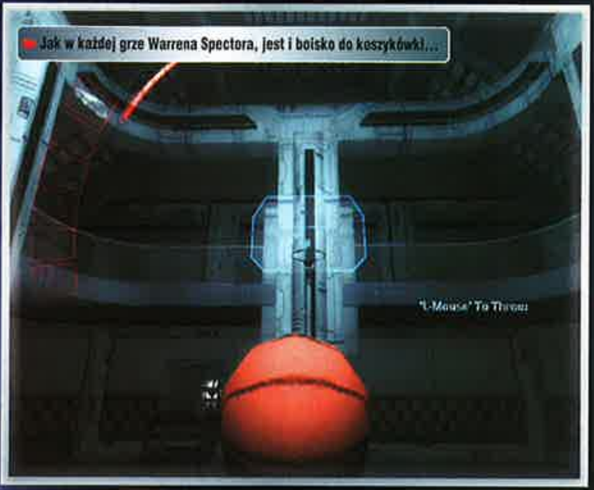
Z chipem w głowie

Kilka oddzielnych zdań należy poświęcić **dużemu uproszczeniu** tych elementów gry, które zazwyczaj kojarzymy z gatunkiem RPG, tzn. rozwojowi postaci poprzez zwiększanie ich parametrów, współczynnikowi je opisującemu. Choć system taki występował już w Deus Eksie, w Invisible War zrezygnowano zeń całkowicie - i rozwój postaci sprowadzono do **biochipów, które instalujesz w swoim organizmie.** Zdobywają one dzięki temu np. umiejętność hakowania, większą wytrzymałość czy umiejętność przemykania ukradkiem przed wzrokiem strażników. To rozwiązanie daje **sporo mniejsze opcje „personalizacji" głównego bohatera.** I choć nie jest to rzecz, która istotnie wpływa na grywalność, odbiera coś samej istocie gry, jakimi przede wszystkim są swoboda wyborów i konieczność odgrywania roli stworzonej przez siebie postaci.

Ciekawym pomysłem (w pewnym sensie równoważącym opisane w powyższym akapicie zubożenie gry) jest możliwość **modyfikowania nie tylko umiejętności postaci, ale i funkcji broni.** Podczas rozgrywki znajdujesz lub kupujesz różnego rodzaju moduły wpływające na parametry broni, np. zwiększające jej szybkostrzelność, siłę rażenia czy też powodujące, że trafienie z broni będzie się wiązało z krótkim wyładowaniem elektrycznym. To pozwala eliminować roboty czy inne urządzenia obronne. Jednak i w przypadku broni pojawia się kolejna kontrowersyjna decyzja twórców, tzn. **ograniczenie amunicji** do jednego tylko jej typu. A to oznacza, że znaleziony magazynek pasuje zarówno do normalnego pistoletu, jak i pistoletu na strzałki ze środkiem usypiającym czy też miotacza płomieni. Ponownie - o istocie gry takiej jak Deus Ex nigdy nie świadczyła liczba występujących w niej rodzajów amunicji, ale jednak utrudnia to przyjmowanie z wiarą tego, co dzieje się na ekranie.

Tak samo, a jednak inaczej

Zaś na ekranie **dzieje się sporo** i to także dzięki oprawie graficznej Invisible War, która zdecydowanie **wyróżnia się** spośród innych w wydanych ostatnio grach z trybem FPP. Tak jak nowy Deus Ex, nie wygląda obecnie żaden dostępny tytuł. Być może jest to kwestia tego,



Jak w każdej grze Warrena Spectora, jest i boisko do koszykówki...

że Niewidzialna Wojna powstawała równocześnie i na PC, i Xboksa - i stąd pojawiają się w niej rozwiązania posiadaczom „pieców" obce. Największe wrażenie robią **dynamicznie generowane światła i cienie** - najczystszą przyjemność sprawia np. popchnięcie wiszącej żarówki i obserwowanie, jak - wraz z jej kiwaniem się - poruszają cię cienie przedmiotów i postaci. Niestety ciągnie to za sobą **ogromne wymagania sprzętowe** i na konfiguracji Athlon 2000+, 256 MB RAM, z kartą graficzną GeForce 4 Ti 4200 nie ma sensu odpalać gry w rozdzielczości wyższej niż 800 x 600.

Stąd też po raz kolejny nasuwa się wniosek-stwierdzenie, jakie najlepiej opisuje Deus Ex: Invisible War. To gra reprezentująca poziom niemal identyczny z tym poprzednika. Oczywiście z doskonalszą oprawą graficzną i dźwiękową (niestety, dialogi nadal są sztywne, ale muzyczkę z ekranu menu startowego nawet da się teraz słuchać!!!), kilkoma nowymi problemami (za to bez kilku starych). A przede wszystkim z nową, fascynującą i wielotorową - tak jak wcześniej - fabułą. Ten ostatni element to wciąż w grach rzadkość - **dlatego też nie bez pewnych zastrzeżeń ale z przekonaniem mogę Niewidzialną Wojnę polecić.** Nie spełnia wszystkich oczekiwań, ale to i tak porządna porcja dobrej, **inteligentnej** rozrywki.

CD-ACTION
02/2004

8

WYMAGANIA
Win: XP/2000/ME/98
Procesor: PIII 1,2 GHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: ION Storm
Dystrybutor: Cenega

⊕ wolność, wolność i swoboda
⊕ grafika
⊕ poplątana cyberpunkowa fabuła

⊖ wysokie wymagania sprzętowe
⊖ słaba AI
⊖ sporo niedoróbek, psujących realizm zabawy

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

www.dxinvisiblewar.com

GATUNEK: **HACK'N'SLASH**

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Brak wieści o karawanie! Problemy w lodówce! Zima znów zaskoczyła drogowców! Słowem, znowu źle się w królestwie Ehb dzieje, a to oznaczać może tylko jedno - peryferia potrzebują twojej pomocy. Bohaterze, do dzieła!

Allor

Dungeon Siege był jednym z **najlepszych cRPG-ów roku 2002 (*)**. W dodatku - w przeciwieństwie do Morrowinda i Neverwinter Nights - była to gra, od której trudno się było oderwać, nawet tak wielkim „miłośnikom" gier fabularnych jak Eld. Wszystko za sprawą świetnej grafiki, porywającej do boju muzyki imć Jeremy Soule'a i bardzo prostych zasad á la Diablo. Nie trzeba było główkować nad rozwojem postaci ani rozwiązywać skomplikowanych zagadek: można się było skoncentrować na zdobywaniu coraz to lepszych łuków, większych toporów, potężniejszych pancerzy i bardziej śmierciono-śnych zaklęć. I rzecz jasna - rozwalaniu wrogów. Oczywiście wszystko w ramach epickiego ratowania świata. Jednak że owo „ratowanie" odbywało się niejako przy okazji kompletowania ekwipunku, nie trzeba się było jakoś specjalnie nad tym zastanawiać.

Sześciu zbrojnych i dinozaur w drodze ku wielkiemu zegarowi.

Gra służyła li tylko zaspokojeniu prymitywnych instynktów? Pewnie tak. Nie miała nic wspólnego z RPG-ami w rodzaju Planescape: Tormenta czy Fallouta? W zasadzie - nie. Tylko co z tego, skoro od pierwszych chwil po jej uruchomieniu wciągała tak mocno, że zapominało się o reszcie świata? W końcu od czasu do czasu nawet bohaterom z Wrót Baldura chce się niezobowiązująco rozwalić kilka wrażych hord.

Mapa świata - jeszcze nie cała, ale to specjalnie, by nie zdradzać zakończenia.

Za górami, za lasami

...była sobie zagubiona wśród ośnieżonych szczytów mała osada-garnizon Arhok. Stał w niej sobie, na uboczu, mały domek, a w nim dorastał mały bohater. Sam niestety, bo jego rodzice - jak się ze starych kart księgi dowiedział bohater - dawno temu ruszyli walczyć przeciw złu i... tyle ich widziano. W takiego właśnie śmiałka przyjdzie się nam wcielić, gdy przebrniemy już przez instalację.

A na dysk przerzucić trzeba zawartość **trzech CD-ków**. Troszkę to trwa, ale za to dostajemy także Dungeon Siege'a - choć Legendy są tylko dodatkiem, sprzedawane są razem z DS-em, który w trakcie instalacji także się na dysk ładuje. (Część zasobów jest wspólna, dlatego nie ma możliwości zainstalowania tylko dodatku.) Potem wystarczy już tylko kliknąć odpowiednią ikonę na pulpicie - i gotowe. „Odpowiednią", bo pojawiają się dwie i za pierwszym razem miałem niezłą zagwozdkę, gdy po kliknięciu pierwszej z nich odpalił się DS bez cienia zmian. Przynajmniej tak to wyglądało na pierwszy rzut oka, bo przy bliższym kontakcie okazało się już wtedy, iż przybyły w nim nowe przedmioty i zaklęcia z dodatku. No, ale w końcu nie kupuje się Legend dla paru ulepszeń w zwykłym DS-ie, tylko przede wszystkim dla nowej kampanii.

Po małym falstarcie i odnalezieniu poprawnej ikony problemów już nie było: wystarczyło wybrać płeć i wizerunek własnego bohatera,

aby ruszyć w wir... na początek śniegowych płatków.

Pada śnieżek, pada

Nasz bohater - choć rodziców miał, według opisów, wspaniałych - zaczyna nieciekawie. Troszkę podstawowego ekwipunku wprawdzie w domu znajdzie, ale... Cóż, jest w końcu bohaterem **bardzo początkującym**. Pewnie z tego właśnie powodu nie można tutaj do trybu single wczytać postaci ze zwykłego DS-a. Jest to możliwe jedynie w multi, notabene dokładnie takim samym jak single, bo kampania w dodatku jest niestety tylko jedna.

Ale wracajmy do Arhok i problemów tej maleńkiej osady. Oczywiście wyruszamy mieszkańcom na ratunek. I choć pierwszym zadaniem będzie wyczyszczenie lodówki (w tej części świata rolę taką spełnia lodowa jaskinia), szybko natkniemy się na szczątki karawany, co `zapoczątkuje **wielki quest ratowania świata**, bo tym właśnie staną się poszukiwania starożytnej różdżki (a przy okazji własnych rodziców). Nic nowego, choć określenie to tyczy się na szczęście ogólnych zarysów fabuły, a nie całości dodatku, bo w nim na szczęście nowości jest sporo.

Prezenty pod choinką

Żeby jednak nie było niedomówień, nie są to w żadnym przypadku nowości zmieniające typ gry. Pod tym względem Legendy są jeszcze większym *dungeon crawlem* niż DS! Niby w obu tych grach chodzi o zabijanie potworów, zdobywanie przedmiotów i awansowanie postaci - liniowa fabuła jest tylko mało znaczącym dodatkiem - ale jeśli chodzi o liczbę wszelkiego rodzaju garnków czy skrzyń, dodatek **niebezpiecznie zbliża się do granic absurdu**! Jest ich w nim zatrzęsienie, a w dodatku w każdym z nich może się kryć jakiś superprzedmiot. I fajnie - gdyby nie fakt, że szybko zaczyna się to nudzić, nawet przy wykorzystaniu automatycznego otwierania wszystkich takich schowków przez drużynę i późniejszego równie automatycznego zbierania przedmiotów. Nawet jeżeli odpowiada za to specjalnie przywołany magiczny pomocnik - bo nie zmienia to faktu, że trzeba je jeszcze przejrzeć, a tego już nic nie automatyzuje... Ale zostawmy negatywne wrażenia na sam koniec (zresztą za wiele ich nie ma), a wróćmy do zmian, bo na tym się nie kończy.

Było się grzecznym?

Skoro od zbierania ekwipunku zaczęliśmy, temat ten kontynuujmy. Ponieważ przybyło wszelkiej maści znajdziek, dobrze się stało, że nasi bohaterowie na wyprawę mogą teraz zabrać **plecaki**. A dokładnie jeden na głowę. I choć dziwi nieco, że poza plecakiem mieści się więcej niż w nim samym (w takim razie gdzie? Przecież ani przy pasie, ani w kieszeniach płytówki się nie schowa...), nie ma się co czepiać, bo to w końcu nie jest realistyczny symulator drużyny.

Oto czym się kończy zaniedbanie posadzek - robactwo się lęgnie, robactwo!

Mutacji uległ też muł, a dokładniej - poza mułem - dostępny jest także Tragg, czyli coś w rodzaju dwunożnego połączenia jaszczura (czy raczej dinozaura) z nosorożcem. Może przenosić mniej ekwipunku niż muł, ale za to potrafi **nie najgorzej walczyć**.

Jeśli wyznajecie zasadę, że im więcej (przedmiotów, czarów, wrogów), tym lepiej, to pod tym względem dodatek jest całkiem sporym krokiem w jak najbardziej żądanym kierunku.

Jednak największą nowością (w Dungeon Siege'u, bo o Diablo nie mówimy), jeśli chodzi o ekwipunek - są **zestawy przedmiotów**. Na przykład łuk, miecz i zbroja, które - choć całkiem nieźle z osobna - pełnię możliwości osiągają dopiero, gdy znajdzie się je (i założy) wszystkie. Brzmi to nieźle, jednak w praktyce już tak różowo nie jest - pod koniec gry wojowie często znajdowali przedmioty, które nie należąc do żadnych zestawów, w „pracy" sprawowały się lepiej...

Fajną ideą w kwestii przedmiotów (tym razem w Diablo nie występującą) są także *Imbued items*, czyli przedmioty „przesiąknięte". Jeśli jakiegoś przedmiotu bądź zaklęcia postać używa wystarczająco długo, potrafi go lepiej wykorzystać, a to znajduje odbicie w ulepszonych statystykach.

Poprawiony interfejs

Wspomniałem o automatycznym rozbijaniu skrzyń i urn, ale na tym zmiany w interfejsie się nie kończą. I choć taka na przykład mapa krainy jest w zasadzie tylko bajerem pozwalającym się zorientować, w którym momencie gry jesteśmy (bo odkrywa się po kawałku w miarę naszych postępów), to jednak większość rzeczy jest jak najbardziej przydatna. No, choćby takie coś jak automatyczne (wystarczy wcisnąć jeden klawisz) podzielenie napojów pomiędzy członków drużyny, dzięki czemu **nie trzeba już ręcznie przydzielać** czerwonych buteleczek wojom, a niebieskich magom - robią to samodzielnie.

Także wizyty w sklepach (mimo że niezbyt częste - zwłaszcza w porównaniu do ilości znajdowanych przedmiotów, przez co większość z nich i tak trzeba sobie transmutować na złoto) stały się **znacznie przyjemniejsze**,

bo wprowadzono opcję automatycznej sprzedaży niepotrzebnego balastu. Gdyby jeszcze tylko dodano opcję automatycznego doboru najlepszego ekwipunku dla każdego z członków drużyny, byłby już pełny odlot, ale na to przyjdzie poczekać - oby - do „dwójki".

Ulepszono także grupowanie, które obecnie pozwala przypisać do klawiszy nie tylko broń i zaklęcia znajdujące się w aktywnych slotach, ale także wszystkie zaklęcia, jakie magowie mają w księgach. Wystarczy wcisnąć jeden klawisz, a wybrane z nich automatycznie staną się aktywnymi, bez potrzeby grzebania w księdze.

Czary, mary

To zresztą nie jedyne zmiany w obrębie magii, a dzięki nim i ze zwykłego czarodzieja można zrobić całkiem niezłego zabijakę w walce wręcz. W Legendach dostępnych jest bowiem kilka różnych **zaklęć przemiany**, choćby w skorpiona czy kamiennego golema. Nie jest to wprawdzie to samo, co dobrze wypasiony pół olbrzym na tym samym poziomie (bo i takiego gagatka do drużyny przyjmiemy, w dodatku dość szybko), więc w singlu, kiedy prowadzimy liczną drużynę, zaklęcia te za bardzo się nie przydają, ale w multi czy w momencie, gdy zamiast ośmiu mamy tylko parę postaci, to co innego.

Nie ma mowy! Nie płacę podatku za przejście przez most w takim stanie!

Przyjemne są także wszelkie **orby** lub jak kto woli - latające kule, które w zależności od wersji (i szkoły magii - notabene nadal są tylko dwie, bo jeśli chodzi o mechanikę, nic się w dodatku nie zmieniło) mogą - na przykład - leczyć lub strzelać, choćby ogniem. I choć zadają mniejsze obrażenia niż zaklęcia służące bezpośredniemu rażeniu wrogów, także leczą wolniej niż *Healing Wind*, to jednak nie blokują możliwości rzucenia innych czarów.

Miłym dodatkiem okazują się także **magiczne glify**. Ustawia się je w jakimś miejscu, a później wystarczy zwabić w nie wrogów tak, by poczuli się niezbyt dobrze. A ponieważ w jednym miejscu można zostawić kilka takich niespodzianek, jest to dobry sposób (o ile ktoś lubi wojnę podjazdową) nawet na bardzo mocnych wrogów.

Równie przydatna dla wszystkich czarujących jest możliwość przerwania w dowolnym momencie zaklęć transformacji oraz odesłania przywołanego stwora - a zwłaszcza to pierwsze, bo po ponownej zamianie znowu mamy wszystkie hapeki.

Poproszę...

Z innych nowości warto jeszcze wspomnieć o **nieco ulepszonej sztucznej inteligencji**, dzięki czemu wojowie potrafią przed ruszeniem do walki wybrać lepszą broń z ekwipunku, choć niestety bez uzgodnienia tego z innymi członkami drużyny. Doszedł także **Localized Attack** - wystarczy wcisnąć [Shift] i kliknąć w jakimś miejscu, a nasi bohaterowie automagicznie zaatakują wroga znajdującego się najbliżej wskazanego punktu (albo rozwalą wszystkie skrzynie w pobliżu, o ile nie zobaczą wroga).

Na tym zmiany w zasadzie się kończą - pora na wrażenia ogólne.

...resztę wrażeń?

Mimo czasu, jaki upłynął od premiery Dungeon Siege'a, **engine gry zbytnio się nie zestarzał**. Wprawdzie **postacie są już nieco kanciaste**, ale nowe mapy - mimo to - robią wrażenie jak najbardziej pozytywne. Nieco mniej pozytywna jest tylko **praca kamery**, która niestety nie uległa poprawie i nadal czasami potrafi nieźle krwi napsuć, szczególnie w bardziej ciasnych miejscach. Z kolei muzyka i dźwięki trzymają wysoki poziom, choć nie robi to już takiego wrażenia jak za pierwszym razem.

Jednak to akurat problemem nie jest - w przeciwieństwie do wspomnianej już zamiany DS-a w *dungeon crawla*. Nawet gdy poruszamy się na otwartym terenie mniej więcej co pięćdziesiąt do stu metrów, czeka na nas nowa grupka wrogów, z którą trzeba sobie poradzić. Nie, by było to jakoś specjalnie trudne - nie o to chodzi (zresztą naprawdę trudna na normalnym poziomie trudności była tylko ostatnia walka - ale to tak na marginesie). Po prostu po pewnym czasie staje się to **nudnawe.** Co za dużo - to niezdrowo, a akurat z ilością walki Szalony Doktorek (jak na polskie tłumaczy się twórców) **lekko przesolił.**

Cóż za p... cięcie p... Państwa... się powi... zawirow...

...i rachunek!

Jak widać w stopce, ostateczna ocena - mimo wszystko - i tak jest bardzo wysoka. Mad Doc to nie do końca to samo, co Gas Powered Games (twórcy DS-a obecnie zajęci są tworzeniem pełnego sequela), ale **dodatek wyszedł im i tak przyjemny.** Zwłaszcza jeśli wyznajecie zasadę, że im więcej (przedmiotów, czarów, wrogów - niczego nie skreślać!), tym lepiej. Bo pod tym względem dodatek jest całkiem sporym krokiem w jak najbardziej żądanym kierunku i zawieść się na nim nie sposób.

Gorzej, gdy oczekujecie od cRPG czegoś więcej, ale w takim razie lepiej od razu skierować wzrok na najnowszy dodatek do Neverwintera.

(*) wiem, że w uszach fanów prawdziwych cRPG (czytaj: skomplikowanych do granic możliwości) brzmi to jak herezja. Ale co tam...

Pajączek, pająčzek, wprawdzie jeszcze z nóżkami, ale już niedługo

DVD 02/2004

8

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PII 333 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Mad Doc Software
Dystrybutor: Microsoft

⊕ dostaje się cały DS
⊕ więcej tego samego
⊕ sporo nowych zaklęć
⊕ potwory

⊖ brak osobnej kampanii do multi
⊖ aż za dużo dungeon crawlingu
⊖ engine ciut się zestarzał

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 8

www.dungeonsiege.com

DS: Legends of Arianna

To samo, ale więcej!

Patrician 3: Rise Of The Hanse

GATUNEK: EKONOMICZNA

Ali G.

Czym różniło się prowadzenie interesów handlowych w XIII i XXI wieku? Po bliższym zapoznaniu się z grą Patrician 3 stwierdziłem, że niczym - aby wspiąć się na szczyt - trzeba kantować, oszukiwać i kombinować jak tylko się da.

Patrician 3 pozwala się wcielić w postać trzynastowiecznego kupca, któremu marzy się bajeczna fortuna i nieograniczona władza. Te pospolite do granic przyzwoitości plany realizować można na dwa sposoby - poprzez wybór określonej kampanii lub też wolnej gry. O ile pierwsza opcja ogranicza zwykle rozgrywkę do kilku wirtualnych lat i wyznacza przed graczem określone cele, tak druga pozwala na granie właściwie bez końca.

Hej - żegluj, żeglarzu...

Teren, na którym działasz, jest ograniczony do Morza Bałtyckiego i jego najbliższych okolic. Początkowo podstawą zdobywania majątku są rejsy handlowe, jakie wykonujesz pomiędzy miastami. Towarów, jakimi można obracać, jest tu całkiem sporo - skóry, ryby, garnki itd. Można się też zdecydować na własną produkcję. Jednak wtedy przybywa multum nowych obowiązków - wynajmowanie ludzi, zaopatrywanie manufaktur lub też zabezpieczenie interesu przed złodziejaszkami. Oczywiście w miarę rozwoju produkcji (i postępów w grze) rośnie też liczebność floty, która w późniejszych okresach gry osiąga iście imponujące rozmiary. Ale... nie tylko handlem człowiek żyje. Można się także zająć udzielaniem kredytów lub kupować i sprzedawać akcje konkurencyjnych kompanii.

Śmierć frajerom!

Jednak jak to często w życiu bywa, niczego tu nie osiągniesz uczciwie. Jeżeli uważasz się za prawdziwego biznesmena, udaj się do karczmy w najbliższym mieście i wynajmij drobnych cwaniaczków po to, by obrabowali magazyn konkurencji. Niby korzyści z tego niewielkie, ale za to jaka radość. Możesz się również pokusić o jakiś grubszy przekręt, np. wynająć zgraję piratów i napuścić ich na konkurencję. Łapówki z kolei to już wyższa szkoła jazdy. Urzędnik miejski nie zadowoli się byle jaką kwotą i trzeba mu grubo „posmarować". Aczkolwiek ten potrafi się za to odwdzięczyć i np. wyda korzystną dla nas decyzję. Zupełnie nowe perspektywy otwierają się wtedy, kiedy obejmiesz stanowisko burmistrza - bitwy z lokalnym księciem, „legalne" okradanie skarbca miejskiego czy zwalnianie siebie samego z podatków. Ech... żyć - nie umierać.

Ekranów moc

Na całe szczęście w Patrician 3 nie zapomniano o tak ważnym aspekcie dla fana gier ekonomicznych jak dane statystyczne - jest tutaj tego całe mrowie. Bez problemu dowiesz się dzięki nim o wszelkich przychodach, dochodach, wydatkach i podatkach, a wszystko przedstawione w postaci czytelnych i klarownych tabel, tabelek i tabeleczek. I pomyśleć, że w szkole nie lubiłem matematyki...

Rysy na szkle

Wypadałoby - dla odmiany - trochę ponarzekać. Po pierwsze, nie podoba mi się brak możliwości ustawienia automatycznych szlaków handlowych w sytuacji, gdy na statku nie ma kapitana. Czy marynarze to same półgłówki niepotrafiące samodzielnie żeglować? No dobra, w końcu to trzynasty wiek, ale kapitanowie powinni występować

już częściej, a tak - trzeba ich szukać jak igły w stogu siana. Po drugie, dlaczego w każdym mieście produkujemy tylko ograniczoną odgórnie ilość różnych dóbr?

Bida z nędzą

Strona graficzna programu nie zachwyca. Wszystko wygląda zgrzebnie i nie ma się czym podniecać. Modele statków bardziej przypominają łupiny od orzechów niż wielkie żaglowce, budynki miejskie wyglądają jak żywcem przeniesione z drugiej części gry wydanej przeszło dwa lata temu. W ogóle po pierwszym jej odpaleniu miałem takie dziwne wrażenie, że graficznie program się nie zmienił w stosunku do poprzednika.

Oprawa dźwiękowa nie odbiega zbytnio poziomem od tego, co prezentuje strona graficzna. W tle przygrywają często nieprzyjemnie powtarzające się smętne kawałki. Słychać też odgłosy fal na pełnym morzu, a w mieście gwar ludności - i nic więcej.

Kupić można

Mimo narzekań, w Patrician 3 zakochałem się od pierwszego wejrzenia. I co z tego, że moja miła do najpiękniejszych nie należy. Czyż w długotrwałym związku liczy się tylko uroda? Najważniejsze, że pragnę obcować z nią co wieczór i ciągle nie mam jej dość. Dla fanów gier handlowych - coś pięknego.

8

WYMAGANIA
Win: 98/ME/00/XP
Procesor: PII 233 MHz
RAM: 32 MB
Akcelerator: 8 MB

Producent: Ascaron Interactive
Dystrybutor: Cenega

⊕ niewyczerpane pokłady grywalności
⊕ mnóstwo opcji i możliwości
⊕ ukazuje, na czym polega prawdziwy biznes :)

⊖ oprawa graficzna rodem z XIII wieku...
⊖ ...muzyka też

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 4
AUDIO 4

www.ascaron.com

Świetna grywalność, kiepska grafika

GATUNEK: FPS

CONTRACT J.A.C.K.

Eld

Czekałem na ten tytuł ze sporymi obawami. Po pierwsze, nie byłem pewny, czy odpowiadać mi będzie alternatywa oferowana przez twórców. Po drugie, demo było niezbyt rewelacyjne i po trzecie - pierwsze recenzje były dalekie od pozytywnych. To wystarczające powody, by z obawą instalować Contract J.A.C.K.

Jak pisałem w numerze 13, owo tajemnicze J.A.C.K. w tytule to skrót od Just Another Contract Killer. Tak nazwany jest tytułowy bohater gry, która **niby jest prequelem No One Lives Forever 2**, ale tak naprawdę oba te tytuły więcej dzieli niż łączy. Dlatego ważne jest, jak potraktujemy tę grę. **Jeśli oczekujecie NOLF-a 3, lepiej nie dotykajcie J.A.C.K.** To z założenia zupełnie inna gra. To nie jest gra szpiegowska, tak jak przygody pięknej Cate Archer, to nie jest też gra - wbrew tytułowi - o przygodach zabójcy na zlecenie. **To zwykła naparzanka.** Klasyczny FPS jak za starych dobrych czasów, jak chociażby Blood 2. Byle do przodu po trupach przeciwników.

Zawodowiec bez linki

Postać bohatera budzi niejakie zdziwienie. Mniejsza o to, że jest to facet (a gdzie Kasiaaaa?) i do tego stoi po przeciwnej, niż przywykliśmy, stronie barykady. Bardziej chodzi o jego profesję - **jest niby zabójcą na zlecenie, a tymczasem zachowuje się jak Rambo.** Nic dziwnego, skoro autorzy obdarzyli go takim morderczym arsenałem. Jedyną bronią z tłumikiem jest... pistolet maszynowy. Jest też kusza, ale - w przeciwieństwie do NOLF-a 2 - dużo sobie z niej nie postrzelamy. Jak więc Jack ma załatwiać wrogów po cichu? Może trzeba było uczynić bohatera zwykłym szeregowym członkiem organizacji H.A.R.M., który odwala czarną robotę, zamiast mianować go zabójcą na zlecenie? Myślę, że to by było bardziej logiczne. Bo - jak dla mnie - to bezsensu, że koleś nie ma noża, pistoletu z tłumikiem, struny od fortepianu i tym podobnych cichych zabójczych zabawek.

Słój! Gdzie lecisz?!

Zróbmy imprezę, jakiej nie widział nikt ;)]

Sama rozgrywka różni się od tej z NOLF-a 2 jak dzień od nocy. **Żadnego skradania, kombinowania, używania cudów techniki.** Arsenał zawiera śmiercionośny oręż - zadanie jest banalne (eliminacja włoskiej mafii), nic zatem dziwnego, że gra to zwykły shooter. W zasadzie mogę to opisać tak: wyobraźcie sobie zamiast Cate Archer przypakowanego samca z kałasznikowem lub laserem w garści, z tommy- i shotgunem w plecaku, eksterminującego hordy mafiosów oraz innego mięsa armatniego. **Ilość wrogów to rzecz, jaka ślepemu rzucałaby się w oczy.** Jest ich z dziesięć razy tyle niż w NOLF-ie 2. Wyłażą dosłownie zewsząd - w grupach, a do tego z kilku kierunków. Nie są oni jakoś trudnymi przeciwnikami, ale sama ich liczebność chwilami bywa zabójcza. Skoro piszę o przeciwnikach, warto wspomnieć, że w tej kwestii (jak i wielu innych) programiści **poszli na łatwiznę**, bo część z wrogów przeteleportowali wprost z NOLF-a 2, jak chociażby radzieckich żołnierzy, którzy w J.A.C.K. grają czechosłowackich sołdatów. Tak samo jest z lokacjami, bo Czechosłowacja wygląda jak baza na Syberii.

Liniowość w złym tonie

Wielkim minusem J.A.C.K. jest także **liniowość gry**. Oczywiście NOLF 2 też jest liniowy, ale w dobrym guście, tzn. mimo wszystko mieliśmy tam więcej swobody, a autorzy, przynajmniej miejscami, starali się tę liniowość maskować. W J.A.C.K. mamy po prostu jedną słuszną drogę, możemy zapomnieć chociby o maleńkim zboczeniu z wyznaczonego kursu. Wszędzie jest **niewidzialna bariera** uniemożliwiająca skok w bok. Frustrujące są, a jakże, rozkazy czekające na Jacka, bo jak inaczej określić zadania w stylu „zabij faceta X" czy „uratuj faceta Y".

Gdyby ta liniowość i badziewne zadania były chociaż nadrabiane NOLF-owym humorem, ale niestety nic takiego nie ma tu miejsca. Owszem, zdarzają się zabawne dialogi, ale nie na tym samym poziomie, co w NOLF-ie. Tu mamy do czynienia z **humorem**

Przyszywany brat Cate Archer...

Contract J.A.C.K. to klasyczny shooter w starym stylu, który równie dobrze bawi, jak i szybko się nudzi. Zamiast Cate Archer - przypakowany samiec z kałasznikowem lub laserem w garści, z tommy - i shotgunem w plecaku, eksterminujący hordy mafiosów.

C4 jest dobre na wszystko. ;)

Laser jest morderczy niczym miecz świetlny.

Tajemnicza baza na księżycu.

rynsztokowym, opierającym się głównie na przekleństwach i sprośnych skojarzeniach, co jest odwrotną sytuacją do tego, czego zasmakowaliśmy w NOLF-ie. Wielka szkoda, bo angielskie poczucie humoru to jedna z największych broni Cate Archer.

Sporym problemem jest też ilość amunicji, a raczej jej brak. Niby pełno jej dokoła, bo trup ściele się gęsto, ale dziwnym zbiegiem okoliczności ciągle podnosimy puste lub zapełnione ledwie kilkoma nabojami magazynki. Tymczasem aby zabić wroga, trzeba wystrzelić - lekko licząc - kilkanaście pocisków. A to - w połączeniu z dużą ilością wrogów, nie sprzyja bezstresowej grze.

Mroczniej - i to wszystko

Graficznie trudno mówić o jakiś zmianach w stosunku do NOLF-a 2. **Ten sam** silnik, **te same** tekstury, te same **lub podobne postacie**. Jedyna zmiana dotyczy kolorów. Nacpane hipisowskie klimaty z NOLF-a zostały zastąpione przez mroczne kolory przestępczego środowiska lat 60. Muzyka w większości składa się z soundtracku NOLF-a 2, choć są może ze dwa nowe motywy. Wszelkie gadki, odgłosy wydawane przez broń, jęki konających są OK. Bez uniesień, ale na odpowiednim poziomie. Brakuje po prostu głosu Cate...

Powrót do przeszłości

Kiedy tak sobie pykam, strzelam i morduję, widzę przed oczami klasyczny FPS. Niczym niezobowiązującą sieczkę **niemającą nic wspólnego z boskim No One Lives Forever.** Przez kilka ostatnich lat programiści dążyli do stworzenia shootera dla myślącego gracza. Takiego z rozbudowaną fabułą i interakcją. Tymczasem twórcy NOLF-a odbyli drogę dokładnie w odwrotnym kierunku, dzięki czemu w tej grze możemy sobie bezmyślnie mordować do woli. Oby tylko nie była to zajawka NOLF-a 3, bo się chyba zabiję.

CD-ACTION 13/2002

7

WYMAGANIA
Win 98SE/ME/2000/XP
Procesor: PIII 733 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Sierra
Dystrybutor: Sierra

+ NOLF-owy interfejs
+ humor, muzyka, grafika

− to nie jest NOLF
− w przeciwieństwie do NOLF-a nudzi

http://nolf2.sierra.com

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	7

GATUNEK: **STRATEGIA**

Tortuga: Pirate Hunter

Constanty Foch

Podobno młodzież wychowująca się we współczesnej cywilizacji ma coraz większe kłopoty z pamięcią. Młodzi ludzie przy ogromnym natłoku zdarzeń i informacji mają kłopoty z przypomnieniem sobie już nie tego, co było kilka lat temu, ale kilka miesięcy temu. Czy na to właśnie liczyli programiści ze studia Ascaron - twórcy gry Tortuga: Pirate Hunter, która jak dwie krople morskiej wody coś przypomina...

Przypomina poprzednią produkcję studia, a więc grę **Port Royale**. "Przypomina" to zresztą w przypadku tej produkcji złe słowo – **Tortuga to po prostu sporo okrojona, a jednocześnie delikatnie doszlifowana wersja Port Royale**. Ale po kolei...

Pewnego razu na Karaibach

Jeśli czyta te słowa ktoś dotknięty tą rzekomą pamięciową chorobą naszych czasów, przypomnę szybko Port Royale. Gra ta była współczesnym, **malowniczym klonem starego Pirates! Sida Meiera** - produkcją, w której szukałeś szczęścia, miłości i fortuny między skąpanymi w słońcu wysepkami Karaibów. Nie sztuka zrobić klon wielkiego przeboju, szczególnie sprzed wielu lat, sztuką jest jednak zrobić go tak, jak zrobili to twórcy Port Royale. Udało im się wyciągnąć ze stareńkiej już mechaniki rozgrywki obecnej w Pirates! całkiem nową jakość – a do tego wzbogacili ją o bardzo rozbudowany i złożony wątek produkcyjno-ekonomiczny, dzięki któremu mogłeś zarobić na wielką handlową flotyllę i ogromną, marmurową posiadłość, nie oddając nawet **jednego** strzału ze swoich brązowych armat!

Połączenie wątków marynistycznych, morskich bitew i ciekawej, potraktowanej bardzo poważnie ekonomii czyniło z Port Royale świetną grę dla wszystkich - fajnie opowiadającą o barwnych Karaibach z przełomu XVII i XVIII w. Nie wiem, czy Port Royale sprzedało się (zasłużenie) tak dobrze, czy też (niezasłużenie) tak słabo, w każdym razie ktoś ze studia Ascaron stwierdził, **że wydanie gry niemalże identycznej, tyle tylko, że pozbawionej całego aspektu produkcyjno-gospodarczego - jest świetnym pomysłem**. Liczył on pewnie albo na to, że jeśli Port Royale sprzedało się dobrze, fani kupią jej nową, „nieoficjalną" drugą część, albo też na to, iż jeśli Port Royale było komercyjną klapą, to przyczyną słabej sprzedaży była zbytnia złożoność gry, więc w jej wersji okrojonej problem ten zniknie.

Dwuwymiarowe miasto

Kalkulacje te - niezależnie od tego, z czego naprawdę wynikały - niestety nie wyszły kalkulatorowi na dobre. No bo tak – jako fan Port Royale czuję się oszukany, gdyż pod nazwą Tortuga

> **Jako fan Port Royale czuję się oszukany, gdyż pod nazwą Tortuga dostałem dokładnie to, co miałem już wcześniej - tyle, że w pociętej i jak gdyby budżetowej wersji.**

6

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PII 450 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 16 MB

Producent: Ascaron
Dystrybutor: Cenega

⊕ dające satysfakcję bitwy morskie
⊕ kolorowe Karaiby
⊕ niskie wymagania sprzętowe

⊖ to powtórka z rozrywki – Port Royale minus rozbudowana ekonomia...

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	7

www.ascaron.com

Byłeś w Port Royale? To po co ci Tortuga?

morskie – flagowym statkiem kierujesz, wyznaczając mu kurs jednym kliknięciem myszki, wskazując zaś kursorem przeciwnika, ustalasz moment odpalenia salwy.

Bitwy morskie to w Tortudze (i w Port Royale) prosty i sprowadzony do minimum RTS, tym bardziej, że tutaj kierujesz tylko jednym okrętem, a nie całą flotyllą (paskudny regres w stosunku do PR!!!) brakuje więc potyczek, w których uczestniczy kilkanaście statków, pełnych armat i żądnych krwi morskich psów. Ale nawet mimo tego kroku wstecz, znów z przyjemnością stanąłem na kapitańskim mostku i wykrzykiwałem do podwładnych rozkazy pełne ciężkiego, marynarskiego języka - bitwy to nadal najbardziej ekscytujący element gry.

dostałem dokładnie to, co miałem już wcześniej - tyle, że w pociętej i jak gdyby budżetowej wersji. A jako ktoś, kto nie zna Port Royale, stwierdziłbym zapewne, że Tortuga to po prostu **plagiat Pirates!**, który nie wnosi do formuły tejże gry nic nowego. Tak też jest w istocie – programiści z Ascaron usunęli z Port Royale moduł kupowania faktorii, produkowania dóbr, transportowania żaglowcami do innych kolonii i sprzedawania ich tam z zyskiem. Konsekwencją tej zmiany jest także zmiana ekranu miasta, czyli tego, co widzisz na monitorze, kiedy zawiniesz do portu. W Port Royale widziałeś makietkę miasta, ze spacerującymi ulicami ludzikami, kupcem sprzedającym towary wprost ze straganu itp. W Tortudze dla czytelności obrazu i ułatwienia nawigacji porty zamieniły się w prosty **dwuwymiarowy obrazek**, z gospodą, domem gubernatora, dokiem, nabrzeżem i sklepem – kliknięcie każdego z budynków pozwala załatwić w mieście daną sprawę. Obecność w mieście sklepu świadczy o tym, że możesz kupować i sprzedawać różnego rodzaju towary i zarabiać na różnicach cen w kolejnych portach, ale w porównaniu z tym, co oferowało Port Royale, to naprawdę **nic ciekawego**.

Gdzieś już to widziałem...

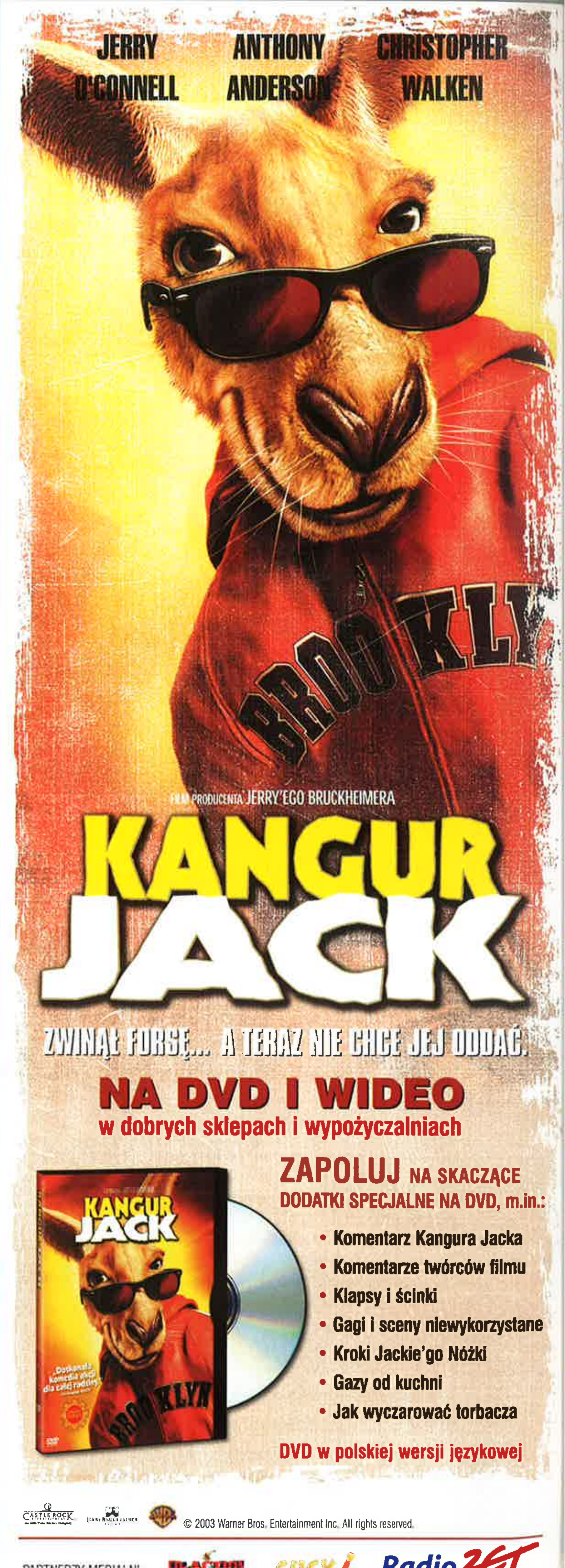
To, co dzieje się w portach, trochę się jednak w Tortudze zmieniło w stosunku do Port Royale (choć na minus). Żadnych, **dosłownie - żadnych zmian** nie widać mimo to w tym, co w tej grze właściwe najważniejsze, czyli w żeglowaniu po wodach Karaibów i rozgrywanych między wysepkami morskich bitwach. Nawigowanie jest bardzo proste - wystarczy kliknąć na mapie miejsce, do którego chcesz dopłynąć - i wcale nie musisz się przejmować kierunkiem wiatru, burzami, flautą i innymi utrapieniami ówczesnych podróżników. Równie intuicyjnie prowadzi się w grze bitwy

Kim jesteś?

Tortuga to Port Royale – nawet menu, ekran pojawiający się przy instalacji czy tapety z obu gier są **identyczne**. Jedną z niewielu rzeczy, jakie różnią oba tytuły, to **struktura** samej rozgrywki. Po rozpoczęciu zabawy w Tortudze właściwie do wyboru masz tylko jeden z 16 scenariuszy – aby odkryć kolejne nowe tryby gry musisz przechodzić grę po kawałku, po kolei. Dzięki temu zakosztujesz zarówno życia piratów, jak i kapitanów wojskowych galeonów oraz łowców nagród, którzy polują na tych pierwszych i starają się nie wchodzić na kurs tym drugim. Będziesz też mógł ocenić, przedstawicielom której z nacji obecnych wówczas w okolicach Kuby i Jamajki było najłatwiej zdobyć dużą fortunę – Hiszpanom, Anglikom, Francuzom czy Holendrom.

Hmmm...

Ocena Tortugi to niełatwa rzecz. Port Royale dostało u nas ocenę 8+. Tortuga to sama w sobie też całkiem porządna gra, **choć wtórna i bardzo brzydko kopiująca Pirates!**. I gdyby nie to, że widziałem Port Royale, pewnie wystawiłbym jej siódemkę. Jednak za wtórność i brak inwencji twórczej Tortuga może dostać od Focha tylko szóstkę. I to wcale nie w szkolnej skali.



GATUNEK: RTS

EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD

Pepin Krootki

Czym byłyby telewizyjny serwis informacyjny bez złych wiadomości? Czym byłby jazz bez Louisa Armstronga? Czym byłaby budowa autostrady bez opóźnienia? Czym byłoby balangowanie bez kaca? Czym byłby samochód bez kół? Czym byłoby kino akcji bez Arnolda? Czym byłby numer CD-Action bez ani jednej recenzji RTS-a? Wiem - trudno to sobie wyobrazić. I nie zapowiada się na to, by taki numer wkrótce się ukazał.

Empires: Dawn of the Modern World to niezbyt odkrywcza gra, za wydanie której powinniśmy obwiniać Activision. RTS-ów z „imperium" w nazwie mieliśmy już sporo, by wspomnieć chociażby dwie części Age of Empires Microsoftu czy Empire Earth Sierry. Wymienione gry cechowały się niezrównaną grywalnością i wyśmienitą grafiką. Dawn of the Modern World może się pochwalić jedynie tą drugą.

Podbić i zrozumieć świat...

W trybie dla pojedynczego gracza możemy rozegrać trzy kampanie opiewające dokonania wielkich wodzów: króla Ryszarda Lwie Serce, koreańskiego admirała Yi Sun-sina oraz generała Pattona. Rozstrzał czasowy jest tu zatem spory, lecz trzy kampanie to troszkę za mało jak na produkt opatrzony epickim tytułem. Na dodatek po rozpoczęciu kampanii nie mamy wyboru, po której stronie konfliktu chcielibyśmy się opowiedzieć. Zastanawiający jest również sam dobór wydarzeń, na jakich oparto fabułę. Czy inwazja Japończyków na Koreę w końcu XVI wieku była epizodem historii, jaki zaważył na losach dzisiejszego świata? Wątpliwości się rozwiewają, gdy przejdziemy do trybu multiplayer oraz jego odpowiednika dla nie podłączonych do sieci (Skirmish). Okazuje się wtedy, że te trzy kampanie to jedynie wierzchołek góry lodowej.

Bez względu na to, w jakiej epoce historycznej walczymy, surowcami strategicznymi pozostają niezmiennie: mięso, drewno, złoto i kamień. Potem z tego drewna, mięsa oraz kruszcu budujemy czołgi, ciężarówki i łodzie podwodne...

W sumie w Empires: DotMW zagramy siedmioma nacjami: Chińczykami, Koreańczykami, Anglikami, Frankami (później Francuzami), Niemcami, Rosjanami oraz Amerykanami. Ma się rozumieć, nie wszystkie państwa występują w każdej epoce historycznej. Te ostatnie to: średniowiecze, „wiek prochu strzelniczego", era imperialna oraz dwie wojny światowe. Aby

Grafika jest wielką zaletą tej gry. Szkoda, że reszta jej nie dorównuje.

jeszcze mocniej urozmaicić zabawę, autorzy umożliwili rozgrywanie potyczek wieloosobowych w trybie „akcji" bądź „budowania imperium". W pierwszym przypadku walka toczy się na mapach o niewielkich rozmiarach, a zasoby surowców są nader skąpe. Jednostki i ulepszenia są w tym trybie tańsze, zaś znaczenie struktur obronnych poważnie umniejszone. Wszystko to wymusza jak najszybszą konfrontację z przeciwnikiem i agresywny sposób gry. „Budowanie imperium" to rozrywka dla cierpliwych. Zawodnicy mozolnie rozbudowują tu własne bazy, by po osiągnięciu maksymalnego stopnia rozwoju i zbudowaniu monstrualnych armii prowadzić długie i wyniszczające boje na wyczerpanie.

W świetle tego, co do tej pory napisałem, gra jawi się jako ponadprzeciętnie urozmaicona i wielowątkowa strategia. Cóż, tak to wygląda jedynie w teorii - w rzeczywistości mechanika rozgrywki zasadniczo się nie zmienia, bez względu na to, jaką stronę konfliktu i epokę historyczną wybierzemy. Oczy człowiekowi z orbit wychodzą, gdy patrzy, jak generał Patton ląduje - wraz z grupką żołnierzy - na plaży w Maroku, by rozpocząć operację 'Torch', a już po chwili przy pomocy amerykańskich osadników (sic!) rozbudowuje osiedla w Tunezji! Pionierzy karczują palmy i polują na błąkającą się w okolicy zwierzynę, rozpoczynają eksploatację kamieniołomów i kopalń. Po prostu żenada.

Jest ahistorycznie

Bez względu na to, w jakiej epoce historycznej walczymy, surowcami strategicznymi pozostają niezmiennie: mięso, drewno, złoto i kamień. Potem i z drewna, i mięsa oraz kruszcu budujemy czołgi, ciężarówki oraz łodzie podwodne... W drugiej wojnie światowej w roli bombowców pojawiają się tu między innymi potężne zeppeliny. Rosja natomiast pojawia się na arenie dziejów dopiero w pierwszej wojnie i od początku z sierpem i młotem w godle (a podczas drugiej wojny nadal mamy do czynienia z Rosją i oglądamy na pasku zadań ślicznego, czarnego dwugłowego orła). Poza tym spotkamy tu również amerykańską jednostkę SAS, okaże się też, że najbardziej sfeminizowaną specjalnością w armii jest profesja snajpera (przyjmują do niej same kobiety). :)

Generals: Zero inicjatywy

W kampaniach dla pojedynczego gracza prowadzeni jesteśmy z góry zaplanowaną przez twórców ścieżką - zero własnej inicjatywy. To nie jest C&C Generals (a w szczególności dodatek Zero Hour), w którym każdą misję można z przyjemnością powtarzać, rozgrywając jej różne warianty. Znużonego gracza dobijają długie, przegadane przerywniki. Aby chociaż można było, tak jak w przygodówkach, wpływać na dialogi... Gdzie tam. Obserwujemy tylko gadające kukiełki w mniej lub bardziej statycznych ujęciach. Sama walka także wywołuje raczej letnie emocje, mimo rewelacyjnej oprawy graficznej. Jednostki się zderzają i wpadają na siebie, mają zauważalne problemy z pathfindingiem. Pojazdy kołowe i gąsienicowe miast jeździć, ślizgają się po powierzchni gruntu. A kiedy spróbujemy rozjechać czołgami piechotę, okaże się, że to niemożliwe! Nie pomyślano nawet o tak prozaicznej kwestii jak obsadzanie piechotą zdobytych budynków.

Inne takie...

Sporo jednostek ma specjalne umiejętności, występują również bohaterowie, wokół których kręci się wątek fabularny. Podobnie jak w serii Warcraft, nie możemy tu zbudować ogromnej armii, jeśli nie zatroszczymy się o odpowiednią liczbę domostw dla populacji. Pojawiają się oryginalne akcenty takie jak bombardowanie nieprzyjaciela martwymi krowami w celu wywołania zarazy. Grafika, niam, niam...

Grafika...

Już od pierwszego spojrzenia na ekran nie da się nie zauważyć, że głównym atutem gry jest grafika. Tekstury w wysokiej rozdzielczości, genialna i półprzezroczysta woda oraz ładnie animowane (choć troszkę kanciaste, gdy przyjrzeć się im z bliska) postacie tworzą na ekranie przepyszną kompozycję. Mapy wprost tętnią życiem. W wodzie pluskają rybki, knieje przemierza dzika zwierzyna, po zagrodach szwendają się owieczki, kurki i gąski, które skubią spokojnie trawkę, niewiele sobie robiąc z rozgrywających się dokoła dantejskich scen. Całą tę panoramę można - rzecz jasna - oglądać na zbliżeniach i pod dowolnym kątem.

...to za mało

Nie ratuje to jednak gry, która w trybie dla pojedynczego gracza jest po prostu nudna, zaś w trybie multiplayer... Amatorzy tego typu rozrywki stwierdzą, że ukazało się już krocie lepszych tytułów.

Wielcy i pechowi

Ryszard I (1157-1199) - zwany także Ryszardem Lwie Serce. Król Anglii w latach 1189-1199. Wkrótce po objęciu tronu, wraz z Filipem II królem Francji, wyruszył, by uczestniczyć w trzeciej krucjacie, która okazała się totalnym niepowodzeniem. Podczas powrotu do Anglii został pojmany i przekazany w niewolę cesarzowi Henrykowi VI. Zwolniony po wpłaceniu ogromnego okupu powrócił do ojczyzny, w której jego brat Jan spiskował przeciw niemu celem zdobycia korony (wraz ze wspomnianym już Filipem II). W wydarzenia te została później wpleciona legenda o Robin Hoodzie. Po zawarciu pokoju z bratem udał się na wojnę do Francji. Zginął ugodzony strzałą w pomniejszej bitwie.

Admirał Yi Sunshin - pod koniec XVI wieku japoński wódz Toyotomi Hideyoshi zdołał zwyciężyć wojnę domową i zjednoczyć cały kraj pod swoim panowaniem. Następnie zwrócił on oczy ku kontynentowi, co zaowocowało w 1592 r. inwazją na Koreę. Koreański król wycofał się na pogranicze z Chinami. Wkrótce ten ostatni kraj udzielił Korei pomocy wojskowej, obawiając się o bezpieczeństwo własnego terytorium. Zwycięstwo nie byłoby jednak możliwe bez utalentowanego dowódcy - admirała Yi Sunshina, który pokonał nieporównywalnie potężniejszą flotę japońską, a także pokierował walkami na lądzie. Niestety nie doczekał walnego zwycięstwa, gdyż przed samym końcem wojny poległ w jednej z morskich potyczek.

Generał George S. Patton (1885-1945) - jeden z najsłynniejszych i najbardziej zasłużonych amerykańskich dowódców z II wojny światowej. Dowodził amerykańskimi wojskami podczas wypierania Niemców z Afryki (w Maroku, Tunezji, później na Sycylii), a następnie po otwarciu drugiego frontu pokierował trzecią armią podczas jej marszu na zachód. Zginął w wypadku drogowym wkrótce po zakończeniu wojny.

6

WYMAGANIA
Win: 98/2000/ME/XP
Procesor: P 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: niezbędny

Producent: Activision
Dystrybutor: Lem

⊕ bardzo ładnie wygląda
⊕ szeroki rozstrzał czasowy, wiele postaci historycznych

⊖ nudna
⊖ liniowa
⊖ absurd goni za absurdem
⊖ kiepski pathfinding

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	9
AUDIO	7

www.empiresrts.com

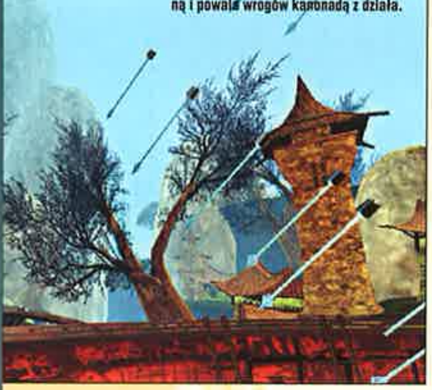
ARMED AND DANGEROUS

GATUNEK: AKCJA/TPP

Zwolennicy humoru w stylu Monty Pythona i stylistyki będącej połączeniem MDK i Giant: Citizen Kabuto mogą już zawiązywać śliniaczek i szykować się do wielkiej uczty. Danie dnia wysmażyli panowie z Planet Moon, którzy założyli wspomniane studio po sukcesie, jakim stało się GCK.

Czarny Iwan

W Armed & Dangerous wcielasz się w rolę niejakiego Romana - tajemniczego gościa kryjącego oblicze pod czerwoną chustą. Roman jest **przywódcą grupy złodziei i obieżyświatów** zwanych Lionhearts. A tworzą ją: Jonesy - szkocki szczur specjalizujący się w demolce (materiały wybuchowe), Q1-11, czyli uwielbiający herbatę robot bojowy, oraz Rexus - ślepy mag, którego poznasz po tym, że wokół jego głowy lata rój spasionych much. Tych czterech oryginalnych jegomościów ubzdurało sobie, że zdobędą artefakt zwany Book of Rule. Owa magiczna księga zawiera przepis na takie cudeńka, przy których Gwiazda Śmierci i tym podobne "ustrojstwa" są równie groźne jak gumki do mazania.



W niektórych misjach Roman steruje obroną i powala wrogów kanonadą z działa.

Wszystko byłoby fajnie, bo trzeba mieć marzenia i dążyć do ich zrealizowania. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że wspomnianej księgi pragnie również Forge - król krainy Milola, będącej areną wszystkich opisanych zdarzeń. Wydaje się to zamotane? Historyjka kluczy i wiedzie w o wiele bardziej zwariowane rejony, więc **spodziewajcie się naprawdę pojechanego humoru.**

Chory humor

W jednej z cut-scenek, jakie oglądamy pomiędzy misjami (swoją drogą, rewelacyjnie zrealizowane, właściwie to takie małe perełki filmowe), dzielny mag Rexus zaczarowuje żołnierzy króla Forge'a, którzy chcieli go wysłać na tamten świat. A ściślej mówiąc, używa na nich mocy. Mocy, której potęga spaja galaktykę. Skądś to znamy, nie?

Mag jednak ma problem, bo nie wie, co zrobić z zahipnotyzowanymi (za-Moc-owanymi?) wojskowymi. Ci zaś, podobnie jak szturmowcy przy Obi-Wanie, powtarzają każde jego słowo. Co im wmówić? Kumple doradzają "że są czajnikami", "szkockimi górnikami" itd. W końcu mag krzyczy, że są... **Francuzami.** Co się dzieje? Panowie rzucają karabiny na ziemię, wrzeszcząc, że się poddają i z przerażeniem w oczach starają się uciec. LOL. Widać, nie tylko Polacy mają pewne wyobrażenie o duchu bojowym naszych - hmmm - sojuszników.

To tylko jedna z bardzo wielu scenek, przy których pokładałem się ze śmiechu. Niektóre są jednak naprawdę **brutalne** (by nie powiedzieć "obleśne"), więc dzieciaczki poniżej 13 roku życia nie powinny raczej narażać delikatnej psychiki na "nagły atak spawacza". Szczególnie odradzam oglądanie epizodu z zaminowaną owieczką. ☺

Złodzieju, do dzieła!

Grę podzielono na **21 misji** rozgrywających się w **pięciu rozległych krainach** Miloli. Przed każdą pojawia się lista celów, jakie należy zrealizować. Są różne. Należy np. uratować uwięzionych przez fagasów Forge'a mieszkańców wioski lub powstrzymać mechaniczne zagony króla.

W większości misji Roman nie działa sam, lecz wespół z przyjaciółmi. Jednak gracz może sterować tylko Romanem, pozostała trójca natomiast **reaguje na kilka podstawowych komend** (trzymaj pozycję, osłaniaj mnie, podążaj za mną itp.).

I to nie z pustymi rękami ☺

Na podstawowe wyposażenie Romana składa się **kilka tradycyjnych giwer oraz arsenał zwichrowanych pukawek**, jakie przypomniały mi odjechane działka w Serious Samie. W sumie wszystkich gratów jest **17**. Jedno z bardziej nietypowych urządzeń, jakie widziały moje oczy, wygląda jak trąba i strzela wielkimi kulami, eksplodującymi po zderzeniu z celem. Inny sprzęt wygląda jak świder i *właściwie* nim właśnie jest. Jeśli postanowisz go użyć, Roman wbije ustrojstwo w ziemię, a cały świat (dosłownie) "stanie na głowie".

Uzbrojeni i totalnie wyluzowani...

Ktoś tu nie lubi Romana.

I o to właśnie chodzi. Roman naturalnie trzyma się świdra, a reszta... tjaaa. Lecą do nieba. Jednak tylko na chwilkę, bo działanie **Topsy Turvy Bomb** (tak to się nazywa) kończy się po kilku sekundach. Dla bujających wśród obłoków przeciwników Lionheart to straszna chwila - spadają oni z nieba niczym deszcz meteorytów i efektownie roztrzaskują się o glebę.

Szczyt sadyzmu to i tak inna pukawka. Broń o dźwięcznej nazwie **Land Shark Gun** strzela.... **rekinami**! Po strzale widzimy tylko płetwę grzbietową bestii, która rozcina glebę niby pług ziemię. Wielki rekin szuka ofiary, a gdy ją znajdzie, wyłania się z ziemi i efektownie pożera biedaka. Głupie? Jasne. Ale jakie fajne! (To właściwie mogłoby być motto całej gry.) Jeszcze inna broń, o której po prostu muszę wspomnieć, generuje **niewielką, lokalną czarną dziurę**. Naprawdę warto zobaczyć, jak czarny wir wsysa i mieli wszystko wokół.

Oczywiście wśród wspomnianych gadżetów nie zabrakło klasycznych konstrukcji w rodzaju Hawkings Rifle'a, czyli karabinu typu mauzer, oraz Cycylop Sniper Rifle'a - karabinu przeładowywanego ręcznie, zaopatrzonego w celownik optyczny. Jest też szybkostrzelny kaem z dziesięcioma magazynkami po 100 naboi oraz wyrzutnia rakiet sterowanych Vindaloo Rocket Launcher. Do wyboru, do koloru! Dla tych, co lubią eksplozje - są bombki, ładunki zdalnie odpalane i z zapalnikiem czasowym (5 s), a także samonaprowadzające się i samoprzylepne (pamiętacie Halo?) granaty.

Każdorazowo można mieć przy sobie **tylko dwie pukawki**, a nowe i ciekawe konstrukcje znajdujemy tu po częstokroć. Nie możemy zatem dołożyć kolejnego działa do kolekcji - powinniśmy zrezygnować z którejś z dotychczasowych wyżymaczek. Wymusza to na nas pewną strategię - w zależności od celu misji, niektóre strzelby przydają się bardziej, inne mniej.

Uzbrojenie zdobywamy w... **pubach**. Nie śmiejcie się. Gdzieniegdzie stoją tu takie przybytki i w nich można napoić konie (jak się je ma) czy zjeść goloneczkę. Nasi bohaterowie poprawiają sobie tam humor w ciut inny sposób - poziom życia i pocisków uzupełnia się automatycznie. Za inne przyjemności trzeba już płacić.

Do boju, do bojuuu...

Grupa prewencyjna Lionheart prze naprzód jak radziecki czołg, czyli raz wolniej, raz szybciej, ze wskazaniem na to pierwsze. Trudności wynikają z tego, że żołnierze króla nie chcą, bydlaki, się poddawać bez walki. Podstawowe mięcho armatnie to Grunts - pół ludzie, pół zwierzęta, którzy atakują jak kamikadze - i tak też zazwyczaj kończą.

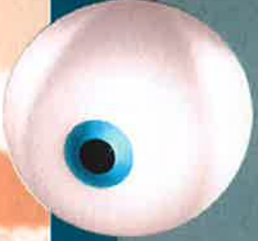
Soczyste skecze w stylu Monty Pythona + solidna rozwałka. Nie sposób nie śmiać się podczas grania.

Lokacje są dopracowane i dopieszczone. Oczka bieleją, i to oba.

Nie stanowią większego wyzwania. No, chyba, że w grupie. Warto dodać, że Gruntowie często czają się w budynkach, z których rażą skutecznym ogniem w bohaterów. Rozwiązanie jest jedno - **totalna eksterminacja! Taktyka spalonej ziemi!** Wygląda to tak, że Romek długim rzutem lokuje w twierdzy Gruntów jedną z bomb. Warto zobaczyć, co się wówczas dzieje. Dom po prostu imploduje (lub eksploduje, bywa różnie). Przez moment wokół szaleje burza ognia i rozbryzgują się strzępy obrońców. To obraz prawdziwej wojennej zawieruchy dla twardzieli.

Przeciwnicy o znacznie większych gabarytach to Goliaty, a także wielkie machiny oblężnicze. W armii Forge'a służą również psychopatyczne roboty (psychoboty? ☺) i masa innych wrogów, których poznacie osobiście. (Nie będę zdradzał wszystkich szczegółów, ale na pewno się uśmiejecie.)

Uzbrojeni i totalnie wyluzowani...



Giant: Citizen Kabuto

To gra, która idealnie przystaje klimatem do Armed & Dangerous. Przy GCK również grzebały chłopaki z Planet Moon - tyle, że wówczas nie mieli jeszcze oni tej ładnej, księżycowej nazwy. Giant: Citizen Kabuto to strategiczno-zręcznościowa rozgrywka, w której gracz wciela się kolejno w przedstawiciela każdej z trzech ras, zamieszkujących dziwną planetę gdzieś na rubieżach galaktyki (Mekaryni, Władczynie mórz, Kabuto). Walka toczy się po kolei na 25 wyspach. Ciekawostką jest możliwość karmienia olbrzymiego Kabuto specjalną rasą (Bystrzakami) czy też możliwość wykorzystania wspomnianych Bystrzaków do stworzenia potężnych czarów, zbudowania baz itp. Fajne bajery to np. widok z kamery umieszczonej w gębie wielkiego jak góra Kabuto czy widoczek miażdżenia wrogów wielgaśną stopą potwora. Wielu wielbicieli płci przeciwnej zauroczą Władczynie mórz, które generalnie nie znały wstydu i nie lubiły zasłaniać własnych wdzięków, a trzeba przyznać, że miały czym oddychać (i nie myślę tu o skrzelach).

Q zawsze taki uśmiechnięty.

Ale ładnie... i realnie (*)

Na spory poklask i pokłony do ziemi zasługuje oprawa graficzna i wyśrubowana jakość fizyki. System destrukcji obiektów i w pełni funkcjonujące środowisko (chmury, słońce) robią wrażenie. Tony polygonów, z których składa się każda postać, też przydają wdzięku widokom, jakie roztaczają się przed naszymi oczętami. Tutaj małe zastrzeżenie, bo widać wyraźnie, że **szczegółowość przeciwników drużyny Lionheart jest nieco gorsza niż gości w naszej ekipie** - poskąpiono chłopakom ciut polygonów. Jednak nie ma co zbytnio narzekać, bo i tak jest lepiej niż dobrze.

Muzyka i dźwięki to majstersztyk. Szczególnie ta pierwsza sprawia duże zaskoczenie, bo jest z kategorii tych, jakich można posłuchać w przypadku megaprodukcji kinowych o tematyce wojennej. Cienka czerwona linia przecina sam środek czaszki, kiedy się słucha tych mars(z)owych brzmień. A że gra ma raczej luźny charakter i zwichrowany klimat, gniewna i monumentalna muza nie do końca mi tu pasowała... I właśnie o to szło! **Cała gra jest bowiem wyraźną kpiną z konwencji i rozmaitych growych/filmowych świętości.** Tak i kontrast "sierioznej" muzyki z luzackimi tekstami naszej bandy i ich chorymi (tak, chorymi!) pomysłami tworzy nieprzeparcie komiczny i jakże wciągający klimat. Bez tej otoczki gra byłaby co najwyżej poprawną łupaniną, a tak - dostaliśmy perełkę.

(*) jak na nawalankę z przymrużeniem oka

Owieczki na deser

Jeszcze jedna rzecz, a dotyczy ona pewnych smaczków w trakcie gry, np. neutralnych istot w grze (choćby pingwiny czy owce). Ich grupy stoją tu w różnych miejscach. W przypływach złego humoru można je wykończyć „na kopy". To na pewno działa odstresowująco. Na szczęście można również **sensownie wykorzystać ich obecność.** Owieczki - jeśli je wystraszyć, mogą np. wpaść w panikę, a właściwie pokierowane stratują paru wrogów. Za gromadką owiec lub pingwinów można też schować ekipę Lionheart (owieczki służą wówczas jako żywe tarcze).

Ciekawe, czy znajdziecie jeszcze inne zastosowanie dla tych przemiłych zwierzaków... Tylko bez świństw, proszę, szczególnie w - przepraszam za wyrażenie - stosunku do owiec.

Równie dobre, co krótkie

Jedno jest pewne, Armed & Dangerous to pozycja **równie nietuzinkowa jak jej prekursor - Giant: Citizen Kabuto.** Mnóstwo rozpalonej do czerwoności akcji, elementy strategiczne, jakie umilają rozwałkę. Do tego dodajcie świetną oprawę graficzną, rozlegle plenery, fantastyczną, w dosłownym znaczeniu - broń i odjechane cut-scenki. Ta giera to solidny plaster miodu i nie oderwiecie od niego lepkich paluszków. Jedna przykra rzecz tutaj to ta, że kończy się **po niecałych 10 godzinach grania.** Mimo to jest to jedyna łezka w wielkiej beczce śmiechu. CHA

CD-ACTION 02/2004

9

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Planet Moon Studios
Dystrybutor: LucasArts

⊕ superkosmiczna grywalność
⊕ masa odlotowych pukawek
⊕ wiadra specyficznego humoru
⊕ świetna muza

⊖ zdecydowanie za krótka
⊖ brak multi

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 9
AUDIO 8

www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

Mały występ przed zgromadzoną publicznością.

Armed and Dangerous

Uzbrojeni i totalnie wyluzowani...

Law & Order II: Double or Nothing

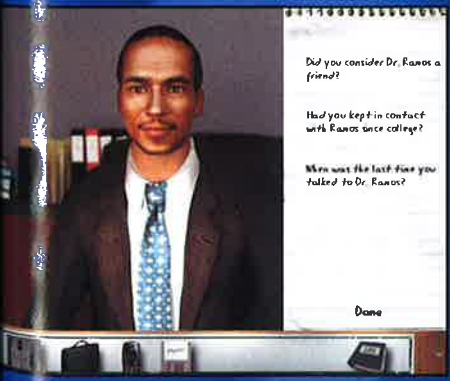
EMG

Nie bardzo wiadomo, dlaczego niektórzy ludzie uważają, że to, co się sprawdziło w jednej dziedzinie, musi przynieść zyski gdzie indziej. Jest to oczywista bzdura - ktoś, kto miota kulą, niekoniecznie musi być skoczny jak pasikonik, a skoczek w dal, nie musi mieć doskonałych wyników w skoku wzwyż (chyba że w odpowiednim miejscu i chwili ktoś go kolnie szydłem). Dobry serial telewizyjny nie musi być materiałem na grę komputerową - i w zasadzie tym zdaniem mógłbym zakończyć recenzję tej gry.

Niestety, Jankesi już tak mają, że wszystko, co się cieszy choć minimalnym powodzeniem, multiplikują - jak mówią Rosjanie - *'do użygu.'* Pan Spielberg nakręcił film „Poszukiwacze Zaginionej Arki", w którym przedstawił światu postać przedsiębiorczego archeologa. Zdyskontował sukces filmami drugim i trzecim, potem powstały gry komputerowe, komiksy, seriale, gadżety, lodówki i pralki... a przecież to dopiero początek. To samo zrobili twórcy Star Wars, Star Treka i... pooooszło! Na tej właśnie fali powstała niniejsza gra.

Wiernie oddana nuda

Zawsze twierdziłem, że tak naprawdę praca policjanta jest **cholernie nudna i żmudna**. Wprawdzie cała kupa filmów (z przewagą kupy) policyjnych przekonuje o czymś innym, ale gotów jestem postawić garść dolarów przeciwko garści orzechów, że



panowie Riggs i Murtaugh po jednym pasjonującym pościgu ulicami LA resztę życia byliby spędzili, regulując ruch szarych niedźwiedzi na wyspie Kodjak (w przerwach pomiędzy zeznaniami przed rozmaitymi komisjami wewnętrznymi). Gra przekonuje, że tak jest w istocie - praca policjanta jest cholernie nudna. Wcielasz się w niej właśnie w policjanta, który - wespół z partnerem - będzie rozgryzał kolejne zagadki kryminalne. Możesz przesłuchiwać świadków, zbierać dowody, przesyłać zebrane dowody do analizy, zlecać zadania detektywom z wydziału śledczego - a ci będą chodzili trop w trop za podejrzanymi. Na koniec do dyspozycji masz psychologa, który zestawi portrety psychologiczne wszystkich świadków oraz podejrzanych. Gdy już odkryjesz tożsamość zbrodniarza, możesz zażądać wydania nakazu aresztowania (ale niekoniecznie go uzyskać - przełożony może uznać, że zebrane przez ciebie dowody są kruche jak nasza pozycja w Iraku), a potem złożyć zeznania w sądzie. Można by pomyśleć, że gra powinna wzbudzić dziki entuzjazm u tak zajadłego miłośnika rozwiązywania wszelkiego rodzaju zagadek jak ja... jednak nic nie jest takie, jak się wydaje - mówił Ben Akiba. No i miał rację.

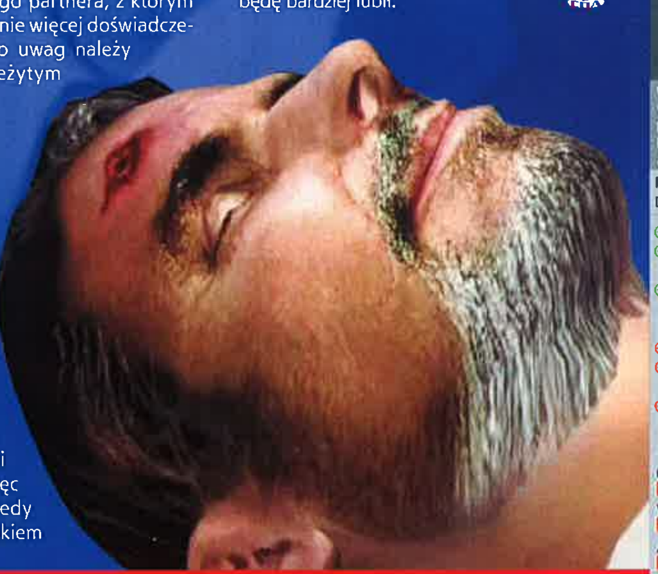
Nudnie, żmudnie i za trudnie

Gra jest po prostu **nudna i trudna**. Na dodatek żmudne przesłuchiwanie świadków ze świadomością, że wielu z nich może bez trudu zaskarżyć policjanta, jeżeli ten popełni jakikolwiek błąd lub dopuści się uchybienia, jest mało atrakcyjne wizualnie – w zasadzie widzisz tylko gębę rozmówcy, który od czasu do czasu porusza ręką. Dramatyczne to i wzruszające jak sól glauberska (kiedyś używana do... hm... przeciwdziałania zaparciom).

Na domiar wszystkiego wyszukiwanie dowodów jest **paskudnie żmudne**, a nigdy nie wiadomo, co może być dowodem rzeczowym - niedopałek papierosa, grudka ziemi podjęta z ulicznego bruku, zmięty skrawek papieru - wszystko trzeba skrzętnie zebrać i przekazać do policyjnego laboratorium, w którymy pracują analitycy. Opracowawszy dowody, mogą ci podsunąć jakąś wskazówkę dotyczącą dalszego kierunku śledztwa. Niektóre wskazówki mogą też pochodzić od twojego partnera, z którym pracujesz - ma znacznie więcej doświadczenia od ciebie i jego uwag należy wysłuchiwać z należytym szacunkiem.

Trudne życie gliny

Wszystko to jest tylko częścią policyjnej roboty, bo zebrawszy dowody przeciwko zbrodniarzowi, trzeba jeszcze złożyć zeznania w sądzie, a oskarżonych bronią biegli w fachu i bezwzględni jak polski fiskus adwokaci - więc nie ma lekko! Niekiedy policjant bywa świadkiem tego jak zbrodzień, co do winy którego nikt nie ma wątpliwości, wychodzi na wolność, bo przebiegły kauzyperda **zmanipulował przysięgłych i wszystko przekręcił**... Cóż, nikt nie powiedział, że życie sługi prawa jest usłane różami.



Brzydka ona, brzydki on...

Co się tyczy grafiki, w jakiej zrobiono grę, mam ochotę powtórzyć za nieśmiertelnym Barnimem *„Widywałem już większych karłów!"*. Widywałem znacznie lepiej zrobione postacie - ja rozumiem, że wzorowano się na aktorach z serialu, ale widać, że kiedy Bóg rozdawał urodę, to dali się wypchnąć z kolejki. No, ale nie każdy w końcu może być „Klunejem". Tylko czemu ktoś mi każe oglądać te gęby (wieczorem może to być doświadczeniem ryzykownym). Muzyka też jest taka... powiedziałbym - nijaka. Nie wpada w ucho, ale też nie przyprawia o mdłości. W sumie - **przeciętność do kwadratu**.

997

Wracając do gry – polecam ją tylko **wyjątkowo wyposzczonym wielbicielom przygodówek**, i oczywiście kandydatom na Sherlocków. Pozostali czytelnicy CDA mogą ją sobie spokojnie darować. Oczywiście ma ona opcję zapisu w dowolnym momencie i wyświetlanie tekstów dialogowych, ale wcale jej przez to nie będę bardziej lubił.

Zawsze twierdziłem, że tak naprawdę praca policjanta jest cholernie nudna i żmudna.

13/2003

5

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 500 MHz
RAM: 96 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Legacy Int.
Dystrybutor: Legacy Int.

⊕ na motywach serialu
⊕ pokazuje policyjna codzienność
⊕ zmusza do wysiłku umysłowego

⊖ nudnawe na dłuższą metę
⊖ wizualnie i dźwiękowo takie sobie
⊖ to raczej gra logiczna, niż klasyczna przygodówka

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	4
AUDIO	5

www.legacyinteractive.com

Nudno jest być gliniarzem (w USA)

Drzwi otwarły się po odegraniu odpowiedniej melodii.

Wallace & Gromit:

CormaC

Ta gra ma bodajże wszystkie cechy, jakich oczekuję od porządnej zręcznościówki: świetną grafikę, lekki kreskówkowy klimat, dynamiczną akcję i zróżnicowane etapy. Jeśli już miałbym na coś sarkać, to na to, że przechodzi się ją odrobinę za szybko.

Ponieważ jednak postanowiłem nieco popracować nad charakterem i nauczyć się dostrzegać w życiu jasne jego strony, obrócę tę drobną wadę w zaletę – gra skończyła się, zanim zdążyła mi się znudzić, co zdarza się nieczęsto, bo duch ze mnie niespokojny. ;) Już po przeczytaniu tego wstępu nie można mieć wątpliwości, że jestem „na tak". Byłem już zresztą na długo, zanim po raz ostatni odłożyłem pad.

Nie jestem nawet pewien, czym konkretnie mnie ta gra ujęła, bo ani nie jestem jakimś zagorzałym fanem duetu Wallace & Gromit, ani nie kwalifikuje się ona do Grand Prix w kategorii oryginalności - ot, prosta „skakanka", przypominająca ideą setki tytułów z przeróżnych platform, od ZX Spectrum poczynając. Może moje pozytywne nastawienie wynika z faktu, że wciąż **za mało jest takich gier na PC**? Gra oczywiście przygotowywana była nie tylko z myślą o PeCetach, lecz także o innych liczących się platformach (GameCube, Xbox, PS2). Nie odbija się to na szczęście nijak na jej jakości.

Ta gra ma bodajże wszystkie cechy, jakich oczekuję od porządnej zręcznościówki.

Pingwin musi odejść!

Cała afera będąca pretekstem do skakania zaczyna się w momencie, gdy Feathers McGraw - z pochodzenia pingwin, z zamiłowania zaś geniusz zbrodni, uprowadza misia polarnego Archiego i przejmuje kontrolę nad ogrodem zoologicznym oraz zmusza jego mieszkańców do katorżniczej pracy, mającej na celu wzbogacenie zachłannego ciemiężyciela. Cel jest chyba jasny, prawda?(*) Fabuła fabułą – liczy się to, **że twórcy dają nam sporą dawkę skakania, skakania i jeszcze raz skakania w dobrym starym stylu**, nie kombinując przy tym i nie siląc się na jakiś karkołomny 'reinventing' gatunku.

Hej, Wallace, do nogi! Gdzie jesteś? Zły, zły człowiek!

Zwiedzanie pięterek (w poszukiwaniu atrakcji)

Etapy w grze nie są zbyt rozległe, jednak tak napakowane atrakcjami, że ich niewielka powierzchnia przestaje przeszkadzać, zwłaszcza że nadrabiają kubaturą. **Zamiast na boki, autorzy przeprowadzili ekspansję w górę**, co - moim zdaniem - wyszło planszom na dobre i nadało im charakteru. Wspomnianych atrakcji do odnalezienia jest multum – raz po uruchomieniu jakiegoś mechanizmu trzeba coś zrobić na czas, kiedy indziej odszukać na planszy ukryte cele i potraktować je bananem itp.

Za wykonywanie tych dodatkowych zadań i minigierek Gromit nagradzany jest złotymi monetami, które **odblokowują kolejne fragmenty oryginalnych filmów animowanych Nicka Parka**, niestety są one bardzo krótkie. Na planszach ciągle coś się dzieje, sporo jest ruchomych elementów, platform, kładek, przycisków i wszelakich akcesoriów, które w szanującej się klasycznej platformówce znaleźć się powinny.

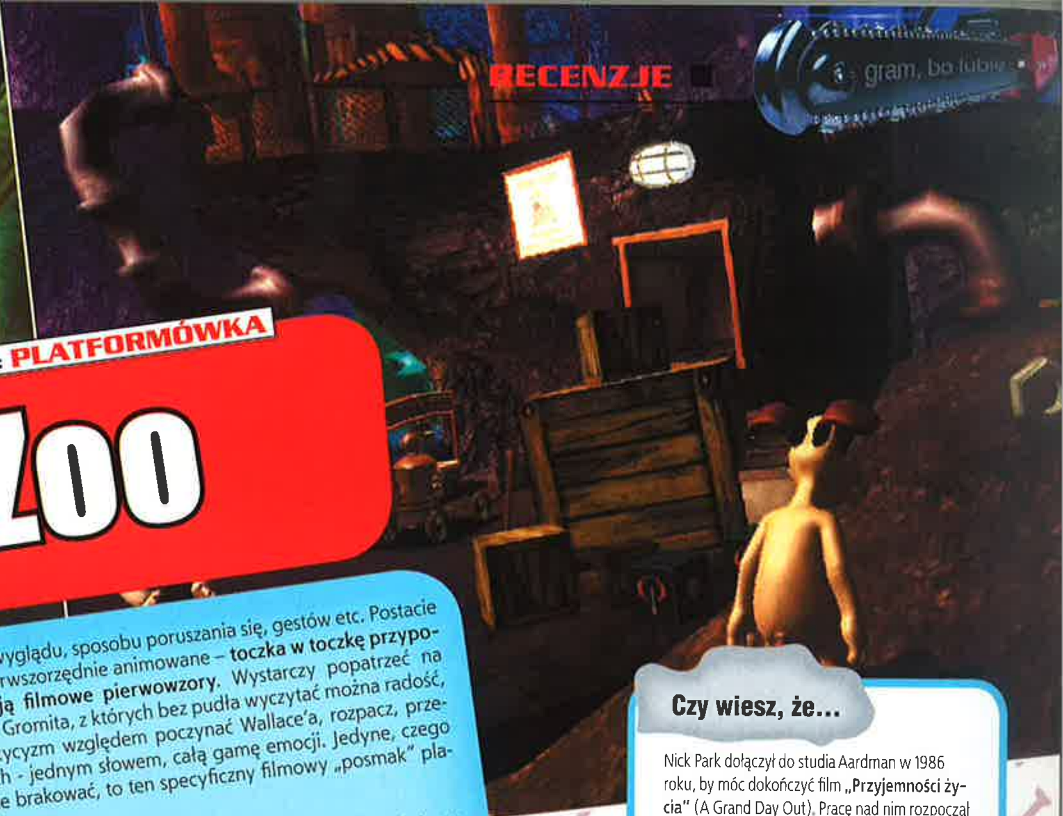
Celem każdego skakanego etapu (bo od czasu do czasu pojawiają się i levele latane, z widokiem z tyłu na helikopter pomysłu Wallace'a) jest **dotarcie do klatek ze zwierzątkami i uwolnienie ich**, a aby tego dokonać, trzeba się trochę namęczyć. Choć sterujemy Gromitem, szwędający się po planszy Wallace jest do tego niezbędny, jako że często natrafiamy na zepsute urządzenia (np. drzwi lub windy). Należy wtedy zebrać odpowiednią liczbę śrubek, nakrętek, a niekiedy narzędzi - i gwizdnąć (zabawne odwrócenie ról) na ekscentrycznego wynalazcę, by ten pofatygował się w odpowiednie miejsce i tchnął życie w niesprawny sprzęt. Miło, że **gra nie sprowadza się w 100% do parcia naprzód** i wprowadza czasem bardzo proste elementy kombinatorskie (najczęściej z gatunku „jak się tam dostać?"). Oczywiście nie mogło zabraknąć etapów bonusowych (np. zjazdu po oblodzonym zboczu połączonego ze zbieraniem fantów) oraz bossów.

Burakiem go, burakiem!

Pomocne w przebijaniu się przez kolejne etapy gry okazują się **wynalazki Wallace'a**.

Gdyby jeszcze była dłuższa...

gram, bo lubię



GATUNEK: PLATFORMÓWKA

Project Zoo

Już na początku wręcza on Gromitowi pistolet na banany, dalej popisuje się nie mniejszymi zdolnościami składania „czegoś z niczego". Dostaniemy nawet... **minigun** – tyle, że zamiast ołowiu wypluwa on **owsiankę**, oraz **potężną wyrzutnię buraków**.

Broń ma w grze zastosowanie daleko szersze, aniżeli wynikałoby to z jej podstawowej funkcji. Owsianką zapchać można tryby maszyny lub wprawić w ruch kołowrotek podnoszący drzwi. Buraki i banany przydadzą się zaś, gdy trafimy na tarczę - brzdąknięcie w nie daje bonusy lub umożliwia przejście dalej. Jeśli jednak zabraknie bananów, buraków lub owsianki albo gdy posiadana broń po prostu nie robi na wrogu specjalnego wrażenia, zawsze pozostaje znany od zamierzchłych czasów sposób prowadzenia negocjacji – **kopniak w rzyć**. W niektórych przypadkach sprawdza się on dużo lepiej niż zasypywanie przeciwnika produktami spożywczymi.

Kololowe kledki

Jeśli chodzi o grafikę, pracownicy BAM! Entertainment zdecydowanie **nie mają się czego wstydzić**. Cieszy przede wszystkim fakt, że dwójka głównych bohaterów odwzorowana została na medal pod względem wyglądu, sposobu poruszania się, gestów etc. Postacie są pierwszorzędnie animowane – **toczka w toczkę przypominają filmowe pierwowzory**. Wystarczy popatrzeć na miny Gromita, z których bez pudła wyczytać można radość, sceptycyzm względem poczynać Wallace'a, rozpacz, przestrach - jednym słowem, całą gamę emocji. Jedyne, czego może brakować, to ten specyficzny filmowy „posmak" plasteliny.

Równie dobrze wypada otoczenie, w jakim szalejemy - **oprawa jest tak radośnie kolorowa**, zaś kolejne plansze tak zróżnicowane (od klimatów tropikalnych, poprzez mroźne, aż po kopalniane i wulkaniczne), **że po prostu chce się w tę grę grać**. Szkoda tylko, że tak rzadko autorzy W&G pozwalają nam oglądać w akcji shadery – ciekawe, że w niektórych miejscach woda wygląda świetnie i efektownie faluje wokół brnącego przez nią Gromita, kiedy indziej zaś shaderów ani śladu. Warto jeszcze nadmienić, że głosu użycza Wallace'owi ten sam aktor, który czynił to w filmach, a to dodaje trzy grosze do złudzenia uczestnictwa w kreskówce.

Prosta radość skakania

Wallace & Gromit: Project Zoo nie jest grą wybitną, daje **jednak sporo prostej radości skakania** i wciąga aż do końca. Swoją drogą, żarty żartami (patrz: Wstęp), ale **gra mogłaby wystarczyć na dłużej niż kilka godzin intensywnej zabawy**. Inna sprawa, że po tych kilku godzinach miałem odblokowaną zaledwie połowę bonusów, więc sporo ukrytych na planszach atrakcji jeszcze mnie ominęło. Tak czy siak grałem w grę ładną, grywalną, zabawną i doskonale odprężającą. CDA

dla równie „lotnych" co pingwiny: odbić puchatego przyjaciela dwójki bohaterów, uwolnić zwierzaki, pokrzyżować plany zbrodniarza

Czy wiesz, że...

Nick Park dołączył do studia Aardman w 1986 roku, by móc dokończyć film **„Przyjemności życia"** (A Grand Day Out). Pracę nad nim rozpoczął jeszcze jako student National Film and Television School. Ukończone w 1989 roku dzieło otrzymało nominację do Oscara i zapoznało świat z dwójką plastelinowych bohaterów - ekscentrycznym wynalazcą Wallace'em i jego psem Gromitem. Na sequel przyszło czekać całe 4 lata - w 1993 r. premierę miały **„Wściekłe gacie"** (The Wrong Trousers), w 1995 r. zaś **„Golenie owiec"** (A Close Shave). Nick Park nie zadowolił się już samymi nominacjami do Oscara – obie produkcje zgarnęły statuetki. W obu pojawili się też nowi bohaterowie – geniusz zbrodni Feathers McGraw (pingwin sprytnie przebrany za kurczaka) oraz mechaniczny pies Preston. Nickowi Parkowi udało się dotrzeć do wszystkich – dzieci zjednał sobie zabawnymi bohaterami, ich niewiarygodnymi przygodami (np. podróż na księżyc w pierwszym z filmów) oraz pociesznymi wynalazkami Wallace'a, dorosłych zaś humorem bardziej wyszukanym, nieco absurdalnym i subtelnymi kpinkami z różnych gatunków filmowych.

7+

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: BAM!
Dystrybutor: Acclaim

⊕ grywalność
⊕ dwójka filmowych bohaterów
⊕ kreskówkowy klimat i luz
⊕ ładna grafika, oryginalny głos Wallace'a
⊕ sporo ukrytych atrakcji

⊖ nieco za krótka
⊖ trochę za prosta

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	8

http://www.wallaceandgromitgame.com/

Gdyby jeszcze była dłuższa...

Pepin Krootki

Wojna w Korei to chyba istotnie nieco „zapomniany konflikt", który wielu kojarzy się przede wszystkim z popularnym ongiś serialem komediowym „M.A.S.H.". Twórcy gier też nie darzą wydarzeń z lat 1950-1953 szczególną sympatią. Nie przypominam sobie, by powstało o nich coś więcej niż kilka siermiężnych turówek i symulatorów osadzonych w tych realiach.

GATUNEK: TAKTYCZNA/SIM

KOREA

ZAPOMNIANY KONFLIKT

A szkoda, bo echa tego krwawego konfliktu, w którym życie straciło kilka milionów ludzi, do dziś znacząco oddziałują na współczesne stosunki międzynarodowe. Seria Commandos odniosła niebywały sukces, a sukces - jak wiadomo, ma wielu ojców. Dlaczegóżby więc nie zastosować **sprawdzonej formuły** w grze osadzonej w realiach wojny koreańskiej? Nie miałbym nic przeciwko, byleby tylko wykonanie **stało na odpowiednio wysokim poziomie**, zaś zaczerpnięte z Commandos motywy **twórczo rozwinięte.** Dzieło Plastic Reality niestety **nie spełnia** tych warunków i dołącza tym samym do szerokiego grona gier **nudnych i przeciętnych.** Na próżno próbowano okrasić ją szczyptą humoru, przeważnie dość grubiańskiego.

Ale głupi ci Amerykanie...

Każdy, kto grał w Commandos, Shadow Company czy inny klasyk gatunku, nie powinien mieć problemów z odnalezieniem się w grze. Szybko się okazuje, że mamy do czynienia raczej z **ubogim krewnym** niż poważnym rywalem przeboju EIDOS. Grafika, dźwięk, sterowanie, praca kamery - **w zasadzie nie ma rzeczy, do której nie można by się przyczepić.** Momentami więcej kłopotu sprawiała mi walka z interfejsem gry niźli komunistycznym wrogiem. **Pathfinding woła o pomstę do nieba.** Natarczywa i często powtarzana kwestia *„nie mogę znaleźć drogi do tego miejsca"* to stały punkt w repertuarze naszych podopiecznych. W wielu przypadkach okazuje się, że najzwyczajniej w świecie wystarczyłoby np. wejść po drabince, lecz zrozumienie tego najwyraźniej mocno przekracza (wątpliwe zresztą) zdolności intelektualne tych psubratów. Irytuje to, że każdą czynność trzeba im tłumaczyć powoli i DUŻYMI literami, bo nawet jeśli mają w kieszeni klucz do zamkniętych drzwi, przez myśl im nie przejdzie, by go użyć.

Engine „rusza się jak prostytutka po całej nocy pracy"...

Engine oferuje pełny trójwymiar - ale co z tego, skoro nic to grze nie pomaga.

Trójwymiar z problemami

W przeciwieństwie do Commandos 3 zmagania toczą się tu **w pełni trójwymiarowym środowisku.** W teorii możemy wywijać kamerą, jak dusza zapragnie, lecz ogólnie dobre wrażenie psuje **mało precyzyjne sterowanie.** Plansze są **ogromne**, urozmaicone i doprawdy można na nich zabłądzić. Sprzyja temu **brak miniaturowej mapy**, do której przyzwyczailiśmy się już w grach strategicznych. W **dwunastu misjach** nasi komandosi wykażą się w zadaniach, jakie niewiele odbiegają od kanonów gatunku. A to trzeba coś wysadzić w powietrze, kiedy indziej rozkaz dotyczy schwytania i uprowadzenia radzieckiego doradcy. Jest również misja rozgrywająca się w rozpędzonym pociągu, przywodząca na myśl analogiczny level z trzeciej części „Komandosów".

W prawym dolnym rogu obrazka widzicie dowód, że reklamy pism komputerowych są nawet w grach. Oburzające. :)

Wyświechtany pomysł, średnie spolszczenie, takie sobie sterowanie i nieszczególna grafika.

Coś jak Commandos, tylko mniej ładne, prawda?

Skomplikowane łojenie

Łojenie komuchów przebiega raczej rutynowo i bezproblemowo, za pomocą tego samego asortymentu sztuczek, co w Commandos. Największe kłody pod nogi rzucają - rzecz jasna - przełożeni. Jak - waszym zdaniem - najprościej wysadzić w powietrze przycumowane w porcie tankowce? Oczywiście najlepiej byłoby posłać tam nurka, który przyczepiłby do kadłuba ładunki wybuchowe. Ale to byłoby przecież **zbyt trywialne**. Lądujemy więc na brzegu, tuż za portowym ogrodzeniem. Aby dotrzeć do statków, należy wyciąć w pień pół garnizonu i przemknąć obok pociągu pancernego. Materiały wybuchowe też trzeba zdobyć samodzielnie, wykradając je z pobliskiego magazynu.

Czterej wspaniali

Przeciwko watahom wartowników wystawiono mocną, **czteroosobową ekipę** w składzie: Benjamin Jacob Goodlover (spec od mokrej roboty, czyli podrzynania chudych żółtych gardełek), snajper Nocny Jastrząb (Allo, Allo tu... chyba nie ta wojna), zimna jak lód sanitariuszka Sara Parker oraz „koreański specjalista" Kim Yoon-Soo pseudonim 'Kato'. Ten ostatni dżentelmen to wybitny specjalista głównie w dziedzinie udawania Koreańczyka, co nie nastręcza mu zresztą większych kłopotów, ponieważ nim jest. Bez owijania w bawełnę - pełni on w oddziale rolę szpiega. Dowodzenie oddziałem ułatwia sensownie działający tryb **aktywnej pauzy**.

Druga liga?

Grafika przypomina nieco Soldiers of Anarchy i z całą pewnością można stwierdzić, że **do pierwszej ligi jej daleko**. Twórcy wysilili się wprawdzie na kilka miłych dla oka bajerków (drzewka sielsko się kołyszą, czasem przez ekran przeleci mewa czy przebiegnie jakiś szczur), lecz jednocześnie spartaczyli kilka efektów. Czarę goryczy przelewają **mizernie wykonane eksplozje**, które na dodatek raz po raz zabijały moich ludzi, choć znajdowali się oni w miejscach, w których teoretycznie nie powinno to mieć miejsca (np. schronieni za grubą, żelbetonową ścianą bunkra). Lekko nieświeża oprawa byłaby jak najbardziej do wybaczenia, gdyby szły z nią w parze odpowiednie wymagania sprzętowe. Tak jednak nie jest i nieustannie byłem świadkiem dość nieprzyjemnych **szarpnięć animacji** (przy konfiguracji znacznie lepszej od zalecanej). Gra jest przy tym **wysoce niestabilna** i kilkakrotnie się wysypywała - trzeba ją było uruchamiać od nowa.

Odsyłki

Nie będzie już chyba żadnym zaskoczeniem, że **polska wersja językowa także prezentuje się niespecjalnie**. Wykonano ją poprawnie (nie doszukałem się błędów), ale tłumacz wyrabiał już chyba trzeci etat (np. zdanie *„generał MacArthur pokazał całemu światu, co potrafi zrobić"*, brzmi - jak dla mnie - troszkę drętwo i czy nie lepiej byłoby, gdyby pokazał całemu światu, na co go stać?). Poprzez to kiedy słuchamy kwestii bohaterów, będziemy albo nieco zniesmaczeni, albo zdrowo ubawieni. Niespodziewanie okazuje się, że Benjamin Goodlover - rzeźnik z Bronxu i zamiłowany bokser, ma tak naprawdę duszę filozofa (cyt. *„jestem gotów rozstać się z życiem, ale czy mój przeciwnik też?"*). Wątpliwości, czy tak jest - rozwiewa jego następny sztandarowy tekst *„przygwoździłem cię, żałosny skur (...)"*. Koreańczyk 'Kato' w podobnych okolicznościach podniosłym głosem oznajmia *„jutrzenka wolności mojego kraju już świta!"* - chłopie, z takim zapałem zrobiłbyś karierę w armii Północy! Moim faworytem jest jednak saper, bez pardonu jęczący na lewo i prawo *„ruszam się jak prostytutka po całej nocy pracy"*. (Sic!)

Zapomnijmy?

Co ma do zaoferowania Korea: Zapomniany Konflikt? **Wyświechtany pomysł, średnie spolszczenie, takie sobie sterowanie i nieszczególną grafikę generowaną przez engine, który „rusza się jak prostytutka po całej nocy pracy"**. Cóż, jeśli wszystkie gry o wojnie koreańskiej będą takie, konflikt ten rzeczywiście pozostanie zapomniany.

5

WYMAGANIA
Win: 98/2000/XP
Procesor: PIII 733 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: niezbędny

Producent: Plastic Reality
Dystrybutor: Cenega

⊕ teatr działań

⊖ sterowanie
⊖ niestabilna
⊖ płynność grafiki
⊖ wtórna
⊖ nudna!

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	5
AUDIO	3

www.koreaforgottenconflict.com

Niezbyt udany klon Commandosów...

GATUNEK: SYMULATOR

IndyCar Series

■ **de Tiges**

Kiedy głos wydaję z siebie, wszyscy są w siódmym niebie...

Serie 'openwheel' przeżywają w USA kryzys. W wyniku rozpadu powstały dwie konkurencyjne formuły Indy Racing League oraz CART. IRL odbywa się na torach owalnych, a CART przeważnie na torach drogowych - i przez to jest bardziej podobna do naszej F1.

Efekty rozpadu są marne. Coraz mniej osób na trybunach i problemy ze sponsorami nie wróżą dobrze, szczególnie że seria Winston Cup (NASCAR) ma się coraz lepiej i to ona przyciąga na tory serki tysięcy widzów. Z dwóch serii 'openwheel' lepiej postrzegana jest jednak CART. To ciekawe wyścigi, w ramach których nie tylko się skręca w lewo tu nieźli kierowcy potrafią wzbudzić zainteresowanie. To właśnie tę serię wygrał poważny kandydat do tytułu Mistrza Świata Formuły 1 - Juan Pablo Montoya. A co z IRL-em? (Kierowcy samochody ścigające się po owalach nazywają pieszczotliwie *crapwagonami*.) Straszą puste trybuny. IRL jednak ma jedną zaletę. To właśnie w ramach tej serii wyścigowej odbywa się niezwykle prestiżowy **Indianapolis 500**, w którym biorą udział nie tylko kierowcy IRL i który co roku gromadzi tłumy na trybunach...

Gra sprawia wrażenie, że główny projektant miał wizję, ale nie potrafił dopracować szczegółów jej wykonania.

Ja się wcale nie chwalę, ja niestety mam talent...

Wyścig ten już miał premierę na pecetach. Już w 1990 roku Papyrus (oby żyli wiecznie) stworzył legendarną grę **Indianapolis 500**. Później tor można było odwiedzić w kolejnych odsłonach **Nascara**. Obecnie mamy możliwość uczestniczenia w całej serii IRL w grze, którą stworzył zespół programistów **Brain In a Jar** pod skrzydłami **Codemasters**. Do jej recenzji zostałem wybrany na przymusowego ochotnika, ponieważ nieźle orientuje się w tych amerykańskich wynalazkach i bez problemu odróżniam i przeliczam mile na kilometry na godzinę, z czym mają problemy recenzenci w jednym z większych portali „growych". Tam też się dowiedziałem, że na owalach jeździ się 200 km/h (jaka to różnica - mile czy kilometry na godzinę...), a na drugim, że Indianapolis 500 to... rajd. No, ale w Internecie podobno jest wszystko szybciej i lepiej, hyhyhy.

Stoję przy mikrofonie, niech mnie który przegoni...

IndyCar Series to gra **mająca ambicje być symulatorem.** Nie ma tu żadnych punktów, bonusów, a mają być superszybkie ściganie i rywalizacja. Taki model najlepiej się sprawdza, jeżeli otrzymamy realistyczną fizykę jazdy oraz możliwość rywalizacji z żywym przeciwnikiem. Mile widziany jest rozbudowany garaż czy możliwość personalizacji samochodu. Tu przykładem może być GrandPrix Legends czy Nascar Racing, które od lat mają sporą rzeszę fanów oraz organizowane są wokół nich ligi skupiające najlepszych kierowców. **Tu nie wygrywa ten, kto znajdzie najlepszy skrót lub zna najlepsze cheaty, ale po prostu najlepszy kierowca.**

Diabeł tkwi w szczegółach...

oraz **brudzące się koła** w trakcie zwiedzania trawnika.

Jeżeli ktoś będzie miał sporo samozaparcia, pewnie dopracuje setupy i pokona komputer, co nie będzie w końcu (po dłuższym treningu) trudne. I co dalej? Ano... nic. **Multiplayera nie ma**! A podobno w wersji konsolowej jest! (Nie widziałem jej.) Nie ma zatem, jak się zmierzyć z innymi kierowcami. A dobry multiplayer mógłby spowodować, że niedociągnięcia w grze dałoby się przeżyć dla emocjonującego wyścigu online (jak to zwykle bywa na owalach).

Zwycięzcy Indianapolis 500 (od 1980)

1980 Johnny Rutherford
1981 Bobby Unser
1982 Gordon Johncock
1983 Tom Sneva
1984 Rick Mears
1985 Danny Sullivan
1986 Bobby Rahal
1987 Al Unser
1988 Rick Mears
1989 Emerson Fittipaldi
1990 Arie Luyendyk
1991 Rick Mears
1992 Al Unser Jr.
1993 Emerson Fittipaldi
1994 Al Unser Jr.
1995 Jacques Villeneuve
1996 Buddy Lazier
1997 Arie Luyendyk
1998 Eddie Cheever Jr.
1999 Kenny Brack
2000 Juan Pablo Montoya
2001 Helio Castroneves
2002 Helio Castroneves
2003 Gil de Ferran

Po drugiej stronie barykady znajdują się zręcznościówki, które przede wszystkim mają zapewnić rozrywkę, bez konieczności kilkutygodniowych treningów. Świetnym przykładem dobrej gry tego typu jest Need For Speed 5 oraz Underground. Zazwyczaj granie polega na wygrywaniu wyścigów, które pozwalają na uzyskanie lepszego pojazdu - w nim wygramy kolejne wyścigi. **W ICS chodzi o to, aby wygrać sezon na najtrudniejszym poziomie.** Przy okazji różnych sukcesów otrzymamy **kartę z zawodnikiem oraz odblokujemy dodatkowe opcje gry.** Na przykład jeśli skończymy wyścig na najłatwiejszym poziomie, będziemy mieli możliwość stworzenia własnego zawodnika. Ten system ma spowodować, że gracz będzie chciał poznawać nowe tajniki gry. OK - ale przykrą niespodzianką jest fakt, że niektóre karty, nawet złote, **nic nie dają**.

Poziomy trudności są trzy. Przy czym nie dotyczą one AI, a ułatwień dla gracza. **Na najtrudniejszym nie ma asystentów jazdy i auto podlega uszkodzeniom.**

Śpiewać każdy może trochę lepiej lub trochę gorzej...

W sumie założenia całkiem słuszne. **Tylko czemu to tak słabo zrealizowano?** Przeciętny „kolinowiec" od razu przestraszy się poziomu trudności, nawet tego najłatwiejszego. Nawet jeśli wykaże trochę samozaparcia, odpadnie na średnim. Zobaczmy. Gra ma tryb nauki jazdy. Pierwsze lekcje polegają na przejechaniu toru w wyznaczonym czasie na najtrudniejszym poziomie. Kaszka z mleczkiem (dla mnie). W sumie pomysł sensowny. Później należy zestroić auto i zanalizować temperaturę opon. Oczywiście ono jest **kompletnie źle ustawione** i w efekcie wóz prowadzi się fatalnie. Wjeżdżamy w zakręt i lądujemy na bandzie. Lekcja zaczyna się od początku. No, to jedziemy powoli, ustawiamy setup i znowu próba. Ciekawe, po ilu takich bandach w czasie testowania setupu i ciągłego restartowania lekcji gracz da sobie spokój z tym trybem? Lepiej włączyć ten swobodnej jazdy, wyłączyć zniszczenia i **testować wóz do oporu**, bo bez dobrego setupu z komputerem nie ma szans, nawet na najprostszym poziomie trudności.

Jak człowiek wierzy w siebie, ta cała reszta to bełka...

Garaż to kolejny przykład **niechlujstwa projektantów**. Otóż, nie można **zapisać setupu**! Jeżeli zatem zabrniemy w ślepą uliczkę i okaże się, że błąd popełniliśmy gdzieś sporo wcześniej, zostaje tylko reset i kilkugodzinna (czasem) zabawa... od nowa. No, chyba że ktoś będzie na kartce zapisywał poszczególne zmiany.

Dobrym pomysłem jest umożliwienie graczowi zmiany składu mieszanki paliwowej oraz środka ciężkości wozu. (Hyhyhy, w instrukcji piszą, że to się ciężarek dodaje. Ciekawe jak? Ktoś z pobocza wrzuca do środka bolidu kamyk?) Ale co z tego - jak **jazda nie daje radości?** Auto zachowuje się **bardzo nienaturalnie** i czasem wręcz irytuje, np. reaguje na skręt na **bardzo małym wycinku koła kierownicy** (Logitech Force GP). A co zrobić, jak wynosi samochód na zewnątrz? Delikatnie zmniejszyć gaz? Auto i tak nie złapie przyczepności, nawet jak zwolnimy o 60 mph. Lekko zacieśnić skręt? Nie... to nie pomaga. **Trzeba wyprostować kierownicę i auto znowu zacznie skręcać.** Wszystko odbywa się przy wychyleniach rzędy 10-15 stopni w obie strony. Przy takiej jeździe nie cieszy **niezły model zniszczeń**

Teraz będę już szczery, wybrałem drogę kariery...

Kariera zawodnika to główna atrakcja tej gry, a wyścig Indianapolis 500 ma być największym magnesem. Torów jest 15. Są one profilowane, co powoduje, że samochody osiągają tam bardzo wysokie prędkości średnie - ponad 220 mph (a na Monzy bolid Formuły 1 osiągnął na prostej 369 km/h). Kluczem do sukcesu jest **optymalne pokonywanie zakrętów** oraz **jazda taktyczna**. Wykorzystanie tunelu aerodynamicznego pozwoli na oszczędzenie paliwa. Więcej paliwa na końcu wyścigu to możliwość stosowania bogatszej mieszanki i uzyskiwania lepszych osiągów. Równie ważne jest ogumienie. Nierównomierna temperatura na powierzchni opony to nieekonomiczne wykorzystanie ogumienia i znak, że za krótko testowaliśmy setup.

Lubię piosenki, różne inne dźwięki...

Oprawa dźwiękowo-graficzna jest **w porządku.** Widać, że ICS ma rodowód konsolowy, ale tektury mają słuszną rozdzielczość, a auta wystarczającą liczbę poligonów. Na kierownicy jest diodowy obrotomierz - i to powinno wystarczyć. Reszta informacji znajduje się na dole ekranu, choć główny wskaźnik zespolony mógłby być trochę bardziej czytelny. W czasie jazdy przygrywa niezła muzyka rockowa.

Czasami człowiek musi, inaczej się udusi... uuu...

Niestety całkiem niezły pomysł został skaszaniony przez projektantów gry. Brakuje kilku kluczowych elementów typowych dla gry samochodowej (multiplayer na przykład), kilka jest zupełnie nieprzemyślanych (garaż, klika zadań w klasie mistrzowskiej), kilka niedopracowanych (obsługa kierownicy, fizyka jazdy). Cóż, nie mogę wystawić wysokiej oceny, mimo że programiści, graficy i muzycy wykonali własną pracę dobrze. **Gra sprawia wrażenie, że główny projektant miał wizję, ale nie potrafił dopracować szczegółów jej wykonania.**

Zwycięzcy IRL

1996 Mike Groff
1997 Tony Stewart
1998 Kenny Brack
1999 Greg Ray
2000 Buddy Lazier
2001 Sam Hornish Jr.
2002 Sam Hornish Jr.
2003 Scott Dixon

5

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 750 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Codemasters
Dystrybutor: CD-Project

+ niezła muzyka
+ poczucie prędkości
+ Indianapolis 500

− brak zapisu setupów
− nie do końca przemyślana klasa mistrzowska
− mało opcji konfiguracji kontrolerów
− dziwny model jazdy
− nie ma multiplayera!!!

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 8
AUDIO 9

http://www.codemasters.co.uk

The Lord of the Rings: War of the Ring kontra Lords of EverQuest

GATUNEK: RTS

Gemellus

Strategii czasu rzeczywistego ci u nas dostatek, ale i te dwie przyjmiemy. Ku radości fanom gatunku, ale i przestrodze tych, którzy spodziewali się po nich czegoś więcej niż klonów Warcrafta III.

Zwarcie dwóch armii to widok groźny, ale zarazem wspaniały. Zwłaszcza gdy ścierające się siły należą do **dwóch potężnych światów**, stworzonych na bazie licencji: tolkienowskiej trylogii „Władca Pierścieni" z jednej strony, z drugiej zaś - najpopularniejszej zachodniej online'owej role-playing - EverQuest! Dlatego też, piękne panie i możni panowie, nachylcie głowy i spójrzcie na **starcie dwóch strategii czasu rzeczywistego**. Widzimy już, że bazę w północno-zachodnim narożniku mapy zajęły armie biorące udział w **Wojnie o Pierścień** - dziele twórców Battle Realms - Liquid Entertainment. Po przeciwnej stronie - na dole po prawej - stanęły zjednoczone przez Rapid Eye Entertainment frakcje **Władców EverQuestu**.

Pierwsze wrażenia

Jako pierwsze dały się poznać „Drużyny Pierścienia" z Lord of the Rings: War of the Ring. Stworzono je na bazie licencji Tolkien Enterpraises, a więc **nie filmu** - prawa do elementów filmowej trylogii zastrzegło sobie Electronic Arts, lecz **literackiego oryginału**. To zaś oznacza, że w tłumie nie sposób dostrzec znanych z kina twarzy czy usłyszeć ich głosy. To Śródziemie z kart książkowych „Hobbita" i „Władcy Pierścieni" widziane oczami Liquid Entertainment. Ich też zasługą jest, że ta obecna Wojna o Pierścień obejmuje nie tylko klasyczne i obowiązkowe starcia zbrojne, takie jak Helmowy Jar czy Pola Pelennoru. War of the Ring zgłębia także tło - i daje wgląd w wydarzenia jedynie wspomniane na kartach powieści, m.in. pościg Legolasa za Gollumem w Mrocznej Puszczy, zniszczenie mostu w Osgiliath czy pozyskanie trolli dla sprawy Mordoru. Dzięki temu w szeregach wojsk znaleźć można jednostki, jakie nie pojawiły się we „Władcy Pierścieni" - np. gigantyczne pająki z Mrocznej Puszczy.

Nieco tylko później pojawili się Władcy EverQuestu - Lords of EverQuest. Ci naturalnie **bazują na dorobku EverQuest** - najpopularniejszej online'owej role-playing świata zachodniego (ok. 400 tys. aktywnych graczy). Nie dziwią zatem krajobrazy świata

Przygotowania do rozróby. Uwaga: pająki objęto ochroną.

Norrath w grze i jednostki wywodzące się aż z 15 zamieszkujących go ras. Historia Lords of EverQuest - a ściślej trzy odrębne historie opowiadane w nim - nie ma jednak bezpośredniego przełożenia na to, co dzieje się w rzeczywistości „dużego" EverQuestu. To dlatego, że rozgrywa się ona w odległej przeszłości EverQuestu - w czasach powstania trzech „koalicji" zwanych Wielkimi Konsorcjami i ich walki o kontrolę nad kontynentem Antonica. Niestety, w przeciwieństwie do War of the Ring, w którym „romans" z literackim pierwowzorem mógł się podobać nawet tolkienowskim purystom, **fabuła Lords of EverQuest rozczaruje** również rozkochanym w świecie Norrath.

Wojna Pierścienia zyskuje, gdy traktuje się ją jako jeszcze jedną grę fantasy, bez doszukiwania się związków z literackim oryginałem.

Wspólne korzenie

Niezależnie od scenerii, w jakich rozgrywa się Wojna o Pierścień czy też wychowali się Władcy EverQuestu, **gry dzielą wspólny pierwiastek**: podobieństwo do Warcrafta III (a może raczej wszystkie trzy **podobne są do wcześniejszego dzieła Liquid Entertainment - Battle Realms**). Powielanie uznanych wzorców widoczne jest zwłaszcza w przypadku War of the Ring. Poczynając od przepięknych - skądinąd - menu czy ograniczenia ruchu kamery, po styl - podobnie - nieporadnych modeli i animacji jednostek (prócz może przywoływanych na krótki czas huornów czy Balroga) - zdaje się ono **bliźniaczą siostrą Warcrafta III**.

Lords of EverQuest idzie tylko odrobinę inną ścieżką. Różni się koncepcją menu, większa jest także złożoność modeli jednostek i elementów scenografii, np. obecność pojedynczych kęp traw. Nie sposób jednak nie zauważyć, że i w tym przypadku **inspirację stanowiło dzieło Blizzard Entertainment** - tyle tylko, że wizja tegoż została zmodernizowana i dostosowana do możliwości sprzętu.

Nutki

Zupełnie inaczej ma się natomiast kwestia oprawy dźwiękowej obu gier. Tu, **znacznie lepsza okazuje się Wojna o Pierścień**. Wyśmienita jest zwłaszcza muzyka autorstwa Chance'a Thomasa i nagrana przez orkiestrę oraz chór. Niezwykle jest także zróżnicowanie motywów. Tu, w zależności od strony i sytuacji daje się słyszeć instrumenty charakterystyczne dla folku irlandzkiego, a po zmianie stron - złowieszcze sekcje rytmiczne i niepokojący chorał (próbki dostępne na stronie *www.lotr.com*). Podobać się także mogą głosy lektorów, jak i postaci. Lords of EverQuest zaś tracą tu swą przewagę wynikającą z lepszej oprawy graficznej. Muzyka w ich przypadku nie ma takiej mocy i nie niesie emocji, takich jak ta z War of the Ring, zaś głosy lektorów są jedynie poprawne. To ostatnie budzi zdumienie, gdyż nagrywały je prawdziwe gwiazdy kina - m.in. **John Rhys-Davies** (nieco paradoksalnie Gimli z filmowego „Władcy Pierścieni"), znana ze „Star Trek Voyager" kapitan **Kate Mulgrew** czy narrator Fallouta **Ron Perlman**.

Historie zwyczajne

War of the Ring oferuje dwie kampanie single player. Pierwsza koncentruje się na działaniach Wolnych Ludów Śródziemia - krasnoludów, elfów, ludzi, zaś druga - na knowaniach sił Mordoru. Obydwie mają po **10 misji**, co przy średnio 40 minutach, jakie należy poświęcić każdej z nich - daje ok. **15 godzin gry**. Niewielka liczba misji rekompensowana jest jednak ich zróżnicowaniem. Nie znajdziecie tu wprawdzie, wielmożni, wiele więcej nad gatunkową klasykę - *„zbuduj bazę-zniszcz bazę", „przejdź z A do B"* czy *„wytrzymaj x minut"*, lecz nigdy nie jest tak, że dwie kolejne misje mają te same warunki zwycięstwa. I tylko troszkę żal, że twórcy nie poszli w kierunku wskazanym przez pierwsze, treningowe zadania krasnoludów – w których pokonanie przeciwnika nie wymagało wcale frontalnego ataku ni wybicia przeciwników do nogi.

Lords of EverQuest proponuje aż **trzy strony konfliktu**: złożone tradycyjnie ze złych ras Shadowrealm, elfich Elddar Alliance i łączących ludzi oraz krasnoludów - Dawn Brotherhood. Większa jest także niż w War of the Ring liczba misji przypadających na każdą z trzech kampanii single player - łącznie 36. Na nieszczęście twórców, i gry, jednak - Lords of EverQuest okazuje **się klasyczną strategią á la Dune 2**, w którym wszystkim, czego się wymaga od gracza, jest zgromadzenie armii zdolnej przebić się do obozu przeciwnika i zrównać go z ziemią. Na domiar złego armie poszczególnych Wielkich Konsorcjów różnią się pomiędzy sobą w sposób zaledwie **symboliczny**. To zaś sprawia, że choć są niemal idealnie zrównoważone (rzecz niesłychanie ważna w trybie multiplayer), gracz ma wrażenie grania ciągle tą samą armią. Twórcy Lords of EverQuest twierdzą, że gracz realizujący kampanie liczyć może na **przynajmniej 60 godzin**, jednak w rzeczywistości niewielu będzie takich, którzy poświęcą im połowę tego czasu.

Czy to ptak? Samolot? Nie! To...

Żywe, acz bezduszne

Istotą i treścią zarówno Lord of the Rings: War of the Ring jak Lords of EverQuest - i każdej innej strategii czasu rzeczywistego od czasów Warcrafta II, jest jednak tryb **multiplayer**. Pierwsza z gier oferuje aż **pięć trybów rozgrywki** do rozegrania w LAN-ie, a także za pośrednictwem systemu GameSpy (do 8 graczy naraz). Próbować można klasycznego **Survival** i jego mutacji: **Razing** (tu najważniejsze okazują się budynki) i **Famine**, rozgrywanych w warunkach bardzo ograniczonych zasobów, ale także swoiste **Domination**, koncentrujące się na zdobywaniu i utrzymywaniu miejsc kluczowych (tu: Miejsc Mocy). Zdecydowanym faworytem większości strategów jednak stał

Zjednoczeni, trwamy!

W starciu tych dwóch gier, wygrywa Wojna o Pierścień, choć i ona nie jest grą, którą warto zapamiętać na dłużej.

się dopiero tryb **Catapult**, polegający na zdobyciu ogromnej katapulty miotającej ogniste kule. Ona sama może przeważyć o losach potyczki, jednak 'rush' w jej poszukiwaniu mści się w chwili, gdy przeciwnik natknie się na opuszczoną bazę...

Lords of EverQuest w starciach online sprawdza się nieco gorzej. Nie z powodu braku wyważenia armii - te, jako się rzekło, są niemal identyczne, lecz dlatego, że nie oferuje on **niczego nowego**, a idee już znane realizuje w sposób nie lepszy niż np. Warcraft III. Istnieją wprawdzie zróżnicowane tryby, np. **Platinum Rush**, w którym celem jest zdobycie określonej ilości surowca w danym czasie, lub **Lord of Levels** - każący zdobywać poziomy. Tak czy inaczej wszystkie sprowadzają się do błyskawicznego klikania. Warto też wspomnieć, że tu - w starciu na pojedynczej mapie - uczestniczyć może nawet 12 graczy. I że możliwe jest korzystanie z **darmowego serwisu Sony** - SOEGames.net, działającego jak blizzardowy Battle.net.

Herosi i heroiny

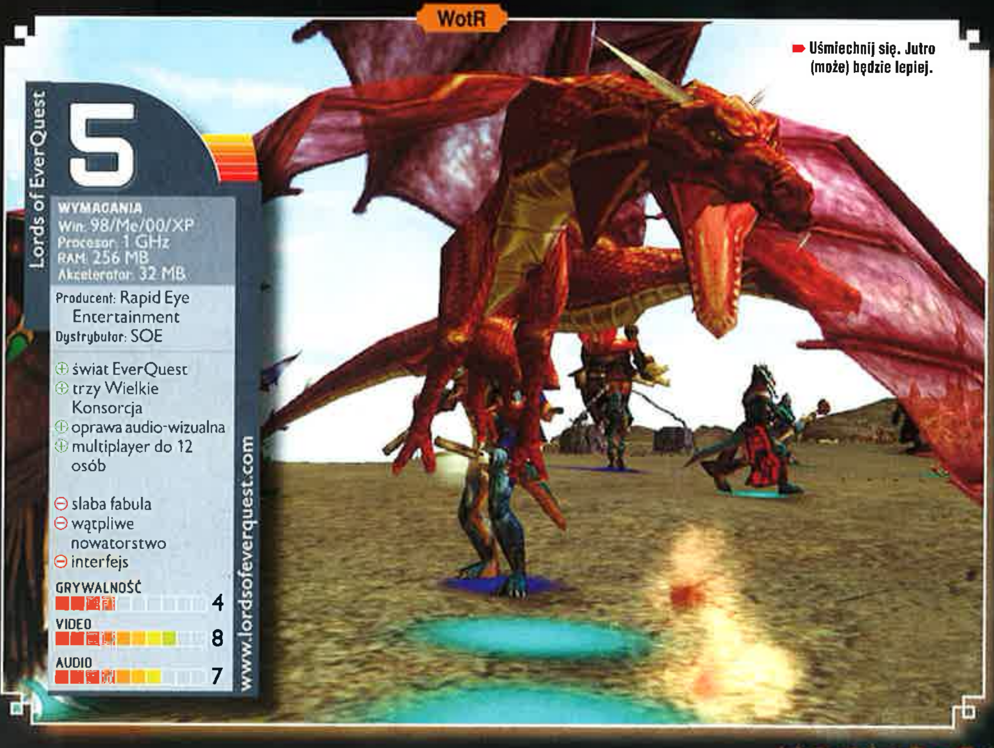
Armie w obydwu przypadkach wiodą w bój bohaterowie - jednostki znacznie potężniejsze od szeregowego żołnierza i dysponujące **unikatowymi zdolnościami**. W War of the Ring to naturalnie tolkienowskie tuzy: Gimli, Legolas i synowie Denethora, ale i Grishnak, nazgule czy... Saruman i Gollum. Niestety, wszyscy oni zostali skonstruowani na miarę Warcrafta III i widok walczącego Sarumana czy... Golluma jako głęboko sprzeczny z fabułą pierwowzoru bez wątpienia wywoła poruszenie u orientujących się w literackim oryginale. Zwróćcie też państwo uwagę, że w czasie walk bohaterowie zdobywają doświadczenie i awansują na kolejne poziomy, zyskując tym samym umiejętności specjalne. W przypadku Gimlego może to być zdolność przejmowania wrogich wież obronnych, a np. nazgulów - aura strachu. Herosi są też w stanie zbierać znajdowane magiczne przedmioty.

Lords of EverQuest nie może być uznane za grę udaną.

Kwestia bohaterów Lords of Everquest jest nieco **bardziej złożona**. Nie dlatego, że odbiegają oni w znaczący sposób od tego, do czego przyzwyczaił nas Warcraft III, lecz... ponieważ macie, wielmożni, prawo wyboru z pięciorga proponowanych liderów każdego z trzech Wielkich Konsorcjów. Niestety wybór choćby Lady T'Lak zamiast lorda Skassa szybko okaże się mieć znacznie wyłącznie kosmetyczne - w dialogach, podczas gdy konstrukcja misji pozostanie nietknięta. **Nie sprawdzi się** także, zdradzę to już teraz, obietnica twórców Lords of EverQuest, jakoby rozwój postaci bliższy miał być królestwu role-playing niż strategiom czasu rzeczywistego. Zdolności specjalne nabywają one po osiągnięciu

DVD

02/2004



Uśmiechnij się. Jutro (może) będzie lepiej.

Lords of EverQuest

5

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: 1 GHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Rapid Eye Entertainment
Dystrybutor: SOE

⊕ świat EverQuest
⊕ trzy Wielkie Konsorcja
⊕ oprawa audio-wizualna
⊕ multiplayer do 12 osób

⊖ slaba fabula
⊖ wątpliwe nowatorstwo
⊖ interfejs

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 8
AUDIO 7

www.lordsofeverquest.com

WotR kontra LoE

Wojna Światów! Na żywo!

odpowiedniego poziomu doświadczenia, bez możliwości samodzielnego wyboru, np. aby jednostka walcząca jedynie na ziemi mogła się stać groźna także dla jednostek powietrznych.

Nierówne szeregi

Spójrzmy jednak na **strukturę samych armii.** Baczne spojrzenie doświadczonych w sztuce wojny wychwytuje natychmiast dwie rzeczy. Pierwszą jest **ograniczona liczebność armii.** Niezależnie, czy przyjdzie wam, drodzy państwo, kierować Wolnymi Ludami Śródziemia, czy nomen omen hordami Mordoru, liczyć sobie one będą co najwyżej kilkadziesiąt jednostek. Winę ponosi **limit – do 100 jednostek** (zdarza się, że przekroczysz ten limit, np. znajdując sprzymierzeńców). W ciekawy sposób jednak zaznaczono

przy tym odrębność armii. Wolne Ludy zwiększają limit, tworząc budowle, rasy Mordor zaś - trenując specjalne jednostki zwane Dozorcami Niewolników. W obu jednak armiach pospołu, i to właśnie jest ta druga rzecz zdumiewająca w tej wizji Wojny o Pierścień, brakuje nie tylko jednostek wodnych (to da się zrozumieć - cała woda w trylogii to spływ z Lothlorien i Szara Przystań), ale i **powietrznych!** A przecież lektura „Władcy Pierścieni" podpowiada rozwiązanie: „uskrzydlonych" nazgulów i poddanych Gwaihira - orłów.

Armie Lords of EverQuest **nie podzieliły losu War of the Ring** i walki toczą się w nim zarówno na gruncie, jak i ponad nim. Warto przy tym zwrócić uwagę, że - w przeciwieństwie do dzieła Liquid Entertainment - rozwojowi do 20 poziomu podlegają **wszystkie jednostki:** zarówno bohaterowie, jak i szeregowcy! Dzięki temu wzrasta znaczenie jednostek doświadczonych - weteranów, których - co ważne - przenosić można pomiędzy kolejnymi misjami kampanii. Indywidualne ujęcie jednostek podkreśla także fakt, że również one, a nie tylko bohaterowie, mogą korzystać ze znajdowanych magicznych przedmiotów.

Niestety, piękne panie i potężni panowie, szybko się okazuje, że nie wszystko złoto, co się świeci, a narzucane limity są jeszcze bardziej dokuczliwe niż poprzednio. To dlatego, że w Lords of EverQuest **liczebność armii zależy nie tylko od danej mapy, lecz także od... ilości postawionych budynków użytkowych, np. baraków.**

Rozkosze mętliku

Pozwólmy jednak armiom maszerować i walczyć (**AI w obu przypadkach jest przeciętne**, tj. opiera się na „kręgach aktywacji", ale za to świetnie radzi sobie z wyszukiwaniem ścieżek). W tym czasie spójrzmy, co dzieje się w miejscu, w którym w istocie rozstrzygają się wojny - **bazach.** Już na pierwszy rzut oka widoczna jest różnica pomiędzy tą z War of the Ring a tą z Lords of EverQuest. W pierwszym przypadku widzimy osiedle, do jakiego przyzwyczaiły nas Dune 2 i seria Warcraft - w poszczególnych budynkach odbywa się trening jednostek i dodatkowo ich upgrade'y. Nie podlegają one „rozbudowie" - jedynym budynkiem zdolnym osiągnąć wyższy poziom (pozwalając tym samym „sięgnąć" po jednostki wyższego rzędu) są **twierdza centralna lub twierdza Mordoru.** Dzięki temu sprawdzonemu już po wielokroć rozwiązaniu zarządzanie osiedlem jest proste i intuicyjne (choć naturalnie brakuje możliwości przypisania skrótów klawiszowych do poszczególnych budowli).

Lords of EverQuest **nie sprostało natomiast wymogowi przejrzystości i prostoty obsługi.** Winę za ten stan ponosi spore zróżnicowanie budynków - istnieją tu budowle przeznaczone wyłącznie do wynajdowania ulepszeń jednostek! To zaś sprawia, że przez wiele, wiele godzin niezbędne jest konsultowanie się z kontekstowym helpem w postaci „chmurki" na temat właściwości danej struktury. Sytuację dodatkowo komplikuje **duża liczba otwierających się okien** - np. dialogów, czy podglądu aktywnej jednostki. Na całe jednak szczęście istnieje możliwość przypisywania grupom jednostek skrótów klawiszowych. O ile w War of the Ring nie ma limitu tworzonego w ten sposób oddziału (!), o tyle w **Lords of EverQuest grupa może się składać co najwyżej z 12 jednostek.** Nie sposób też w tym drugim przypadku **zaznaczać wszystkich jednostek** widocznych na ekranie za pomocą skrótu [Ctrl + A].

Władcy Pierścienia?

Losy obserwowanej przez nas bitwy **zdają się zatem przesądzone.** Mimo że żaden z walczących nie zdołał się zapisać się złotymi zgłoskami w annałach strategii czasu rzeczywistego i raczej odejdzie w niepamięć, **pole z tarczą opuści Lord of the Rings: War of the Ring.** Być może też gdyby Vivendi nie spieszyło się na premierę filmu (stanowił on mimo wszystko darmową reklamę) i zgodziło się ofiarować jej twórcom dwa, trzy dodatkowe miesiące (np. na dołączenie jednostek powietrznych) oceny byłyby bardziej przychylne. Paradoksalnie jak dla tytułu licencjonowanego **Wojna Pierścienia zyskuje, gdy traktuje się ją jako jeszcze jedną grę**

fantasy, bez doszukiwania się związków z literackim oryginałem.

Lords of EverQuest nie może być uznana za grę udaną. Rozwiązania określane mianem nowatorskich nie mają jako rzekome elementy role-playing - większego znaczenia bądź też są zupełnie nietrafione. Ostatecznie rozgrywka nuży lub - gorzej jeszcze - frustruje. Z tego też względu, jeśli dotąd nie znudziły się wam Battle Realms i Warcraft III - Lord of the Rings: Wojna o Pierścień będzie wyborem bardziej trafnym.

DVD 02/2004

Lord of the Ring: War of the Ring

7

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: 800 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Liquid Entertainment
Dystrybutor: Cenega

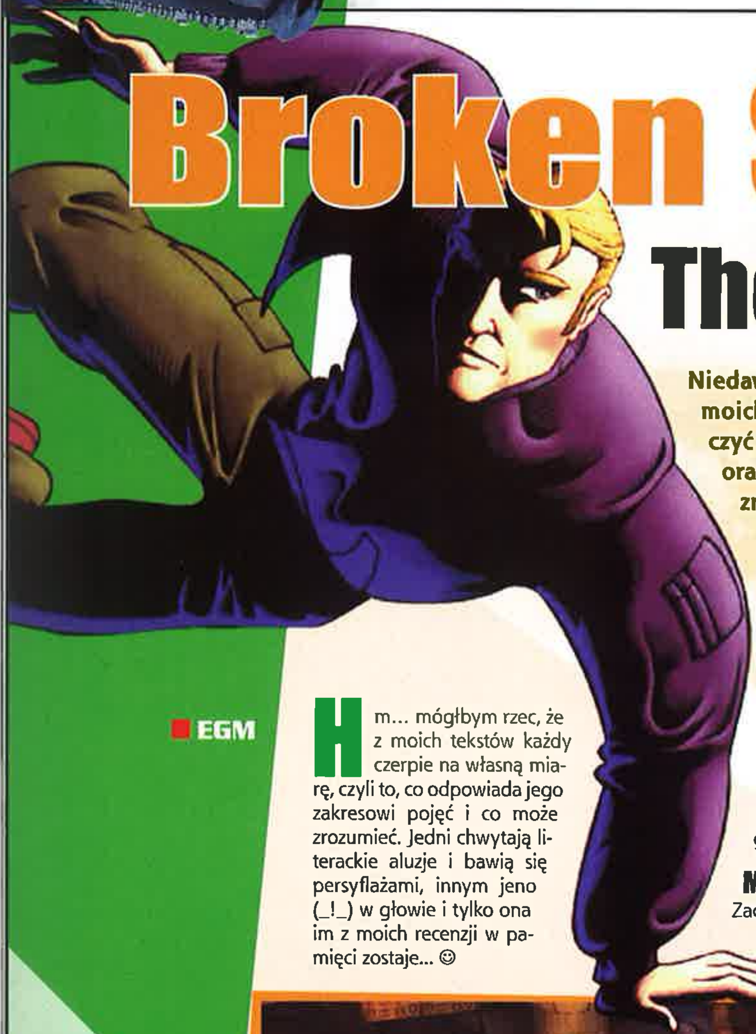
- ⊕ licencja Tolkien Enterpraises
- ⊕ znakomita muzyka
- ⊕ sprawdzeni twórcy
- ⊕ nie frustruje

- ⊖ przeciętna oprawa graficzna
- ⊖ brak jednostek powietrznych

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	6
AUDIO	9

www.waroftheringcom

Wojna Światów! Na żywo!



Broken Sword III: The Sleeping Dragon

Niedawno siedziałem po uszy pogrążony w jesiennej chandrze. Ukochanych moich przygodówek nie było widać, a tu proszę - jak sypnęło.... Aby skończyć którąkolwiek, trzeba się zdrowo napocić i wykazać przy tym wiedzą oraz pomysłowością godnymi McGyvera (który - jak wiadomo - potrafi zrobić wytrych z rozgotowanego makaronu). A potem jeszcze ci jakiś grymaśny młodzian napisze, że *świńtuszę w tekstach*.

EGM

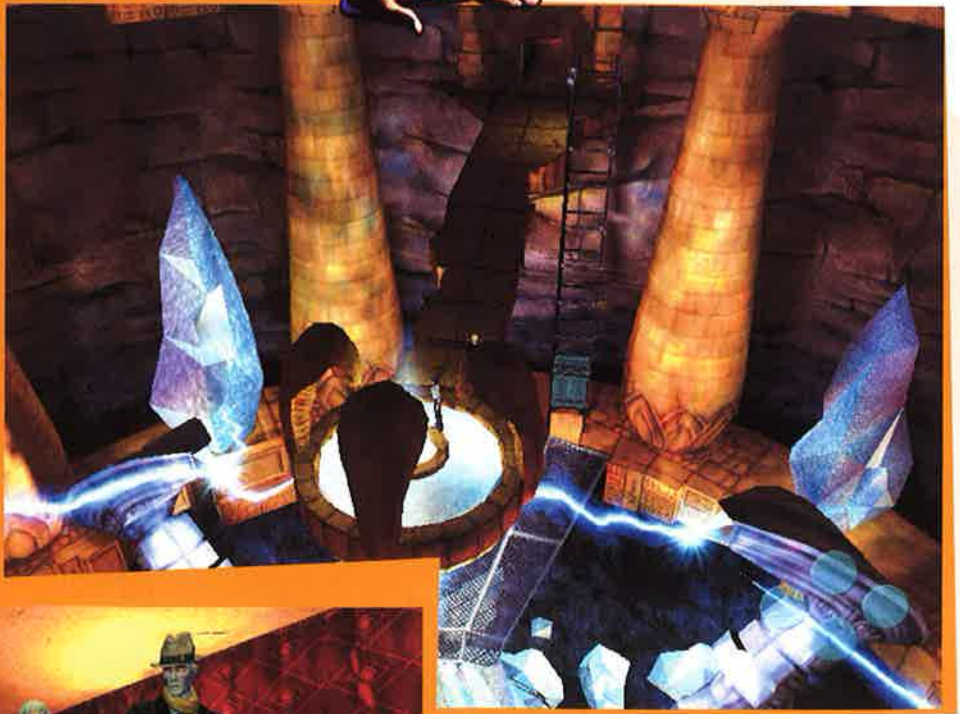
Hm... mógłbym rzec, że z moich tekstów każdy czerpie na własną miarę, czyli to, co odpowiada jego zakresowi pojęć i co może zrozumieć. Jedni chwytają literackie aluzje i bawią się persyflażami, innym jeno (_!_) w głowie i tylko ona im z moich recenzji w pamięci zostaje... ☺

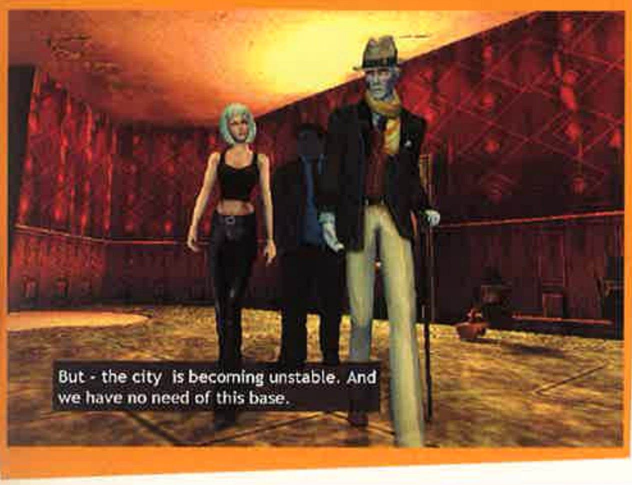
Po raz trzeci

Broken Sword: The Sleeping Dragon to gra, która kontynuuje wątki z dwu poprzednich produktów mających w tytule Złamany Miecz - **Shadow of Templars** i **Smoking Mirror.** Oba tytuły były - swego czasu - bardzo popularne ze względu na niezwykle starannie opracowany scenariusz i bardzo ładnie zrobione grafikę i muzykę.

Mocny początek

Zaczyna się od efektownego zabójstwa i katastrofy lotniczej. Potem groza i napięcie **systematycznie rosną.** Okazuje się, że nasi bohaterowie nie do końca rozprawili się z szalonymi spadkobiercami Rycerzy Świątyni (patrz: ramka). Właściwie należałoby napisać, że ich poprzednia akcja otwarła drogę innemu pretendentowi do władzy w zakonie - ten zaś jest znacznie bardziej szalony niż poprzednik.





BS III: The Sleeping Dragon

Manuskrypt Wojnicza

Rzecz cała kręci się wokół *Manuskryptu Wojnicza*, nazwanego tak od nazwiska antykwariusza-odkrywcy, który znalazł go w ruinach rzymskiej willi około roku 1912. Manuskrypt wygląda jak oprawiona w skórę, dość gruba książka, ręcznie zapisana w nieznanych nam, i co najmniej dwu, językach. Ilustracje i ryciny wcale nie pomagają w zrozumieniu jego treści (i jak dotąd nie udało się to żadnemu z kryptologów, a próbowało już kilku niezłych asów), dotyczą one bowiem najróżniejszych dziedzin (astronomii, astrologii, zielarstwa, alchemii i wielu innych). Niektórzy z badaczy uważają, że to „fałszywka", inni sadzą, że to Zbiór Wiedzy Starożytnych Mędrców (kimkolwiek by oni nie byli) - ale póki co nikt nie wie niczego pewnego. Twórcy gry wykorzystali dzieło po swojemu, wiążąc zgrabnie jego treść, rzekomo odczytaną przez jednego z bohaterów gry, z teorią **linii sił.**

I linia sił na dodatek...

To z kolei pojęcie pochodzi z teorii geomantyzmu. Stworzył je genialny, acz nieco obecnie zapomniany wynalazca Nicolae Tesla. Zwolennicy teorii energii geomantycznej **utrzymują,** że Ziemia posiada **szczególną energię,** na którą składają się energia magnetyczna i energia ziemskiej radioaktywności. Oba te rodzaje energii skupiają się wzdłuż pewnych linii, częściowo przebiegających przy krawędziach płyt kontynentalnych - w ogniskach, w których się one zbiegają, mamy rozmaite czakramy, punkty sił i tak dalej. Starożytni mędrcy (podobno) budowali w tych miejscach świątynie i czcili tam własnych bogów. Piękna teoria mająca jeszcze tę zaletę, że nie bardzo można tych starożytnych mędrców o cokolwiek zapytać. Chińczycy nazywali ponoć te linie *liniami smoka.*

Najogólniej rzecz ujmując, treścią gry jest **przeciwstawienie działań dwójki naszych bohaterów akcjom szalonych templariuszy,** którzy chcą uaktywnić owe linie - i oczywiście spowodować ogólnoświatową katastrofę, po której tylko oni się ostaną jako „grupa trzymająca władzę".

Lekkie zdziwienie

Ci matuzalemowie, którzy pamiętają stare BS-y, lekko się zdziwią, bo produkt wygląda **zupełnie inaczej** niż tamte. Przede wszystkim BS: TSD zrealizowano tak, by mógł on bez wielkich przeróbek zostać adaptowany na konsole - co spowodowało radykalną zmianę

Gra godna polecenia wszystkim tym, co mają w rodzinie zajadłego miłośnika gier przygodowych - mimo wkurzającego interfejsu i paru innych, jeszcze bardziej wkurzających rozwiązań.

„przelotki" (czyli **interfejsu**). System sterowania grą najbardziej przypomina mi ten z Largo Winch (bo tamten zrobiono podobnie). **Nie jest to system zły, tylko trzeba się doń przyzwyczaić.**

Co prawda, bywają momenty, w kiedy ten daje się we znaki, mianowicie te, w których trzeba szybko przebiec z punktu A do punktu B, a po drodze kamera wywija nagle orła i strona lewa staje się prawą, a prawa - tak jest, Holmesie, jak na to wpadłeś?! - lewą. Niespodziewane walnięcie gębą w ścianę, gdy za tobą gna rozjuszona walkiria, nie należy do przyjemności. Kiedy piszę o walnięciu gębą w ścianę, nie popełniam błędu - nasi bohaterowie poruszają się bardzo naturalnie i jeśli im każesz biec ku ścianie - biegną, dopóki w nią nie uderzą. **Ładne to, ale irytujące.**

Spora irytacja

Natomiast prawdziwą irytację wywołuje sposób **zapisu gry**. Teoretycznie możesz go dokonać w dowolnym momencie... **poza owymi dość licznymi „czasówkami"**, podczas których niestety przelotka uniemożliwia ci to. Na domiar wszystkiego zachwyceni własnym dziełem graficy i animatorzy (a bez ironii pisząc - **jest się czym zachwycać**) zapomnieli o tym, że oglądanie najlepiej nawet zrobionej animacji po raz dwudziesty może człeka wkurzyć. Owe irytujące czasówki poprzedzają zazwyczaj takie właśnie animacje, których **w żaden sposób nie da się „skipnąć"**.

Skutek tego jest mniej więcej taki - oto w podziemiach paryskiego teatru, na głębokości kilkuset metrów w podziemnej krypcie George jest świadkiem jakiegoś dziwacznego obrzędu. Ilustratorzy dźwięku wyszli z siebie i stanęli obok, byś ty - drogi graczu - wyskoczył w tym momencie ze skarpetek. *Tadaaaam, tutradmadam!* Prowadzący obrzęd tajemniczy jegomość czuje, że ktoś się nań gapi, i podnosi wzrok. *Tadaaaaaam!* Przeciwnicy patrzą na siebie, po czym George rzuca się do ucieczki. Kamera przez chwilę jeszcze pokazuje szlak ucieczki i jeżące się na nim przeszkody. Odzyskujesz panowanie nad grą - teraz wszystko zależy od ciebie... Skok, unik, zwrot w lewo, przebiegnięcie po kładce, wszystko z gorącym oddechem prześladowcy, który przypala George'owi/tobie pośladki. Niestety, w którymś momencie zrobiłeś „zyg", zamiast „zak" i George wpada na ścianę, jeden z przeciwników unosi pistolet... *Taddaaaam! Trrrach!* Auć!!!

Deja, deja, deja vu!

Koniec? **Nie.** Rozgrywka wraca do momentu, w którym w podziemiach paryskiego teatru, na głębokości kilkuset metrów w podziemnej krypcie... Ponieważ już to widziałeś, więc chcesz to jakoś „przeklikać", zwłaszcza że kamera znów ukazuje szlak ucieczki. Naiwny! *Tadaaaam, tutradmadam!* Prowadzący obrzęd tajemniczy jegomość... Klikasz, bo już to widziałeś! Nic z tego. George rzuca się do ucieczki. Odzyskujesz panowanie nad grą... bieg, skok, unik, zwrot... zaraz - to miało być w lewo czy prawo? O! Dziandzia jego głań! Niestety wkurzony oporem materii znów popełniasz błąd... choć może ten „zyg" zamiast „zaka" robisz w innym miejscu. *Trrrach!* Koniec... Nie! Gra wraca do momentu, w którym... Tu, rzecz jasna, bierze cię **coraz gwałtowniejsza cholera!**

I tak do momentu, w którym zrezygnujesz z gry, by wrócić do niej po kilku godzinach (lub piwach/przysiadach/zimnych prysznicach – zależy, co komu hartuje nerwy). Najciekawsze, że gdy sytuacja się wyklaruje i po kilkunastu próbach uda ci się wyprowadzić bohatera na szerokie wody, **możesz spokojnie grę zapisać!** Czemu, do stu tysięcy par skarpetek Mao Ze Donga, nie wcześniej?!

Ale i tak wciąga

Gra ma jednak to do siebie, że **chce ci się do niej wracać.** Ponieważ nie lubię porównań meteorologicznych, powiem, że całość - grafika, muzyka, dźwięki i specyficzne poczucie humoru twórców tworzą **osobliwy nastrój**, jakiemu gracz bardzo łatwo - i chętnie! - ulega. A niestety nie o każdej grze da się to powiedzieć.

Zatem warto...

Reasumując - gra jest **godna uwagi** i spokojnie można ją polecić nawet tym, co nie znali wcześniejszych przygód naszych bohaterów.

Co było przedtem?

W pierwszej z tych gier animowało się na przemian dwie postacie - amerykańskiego dzielnego chłopca z Idaho - George'a Stobbarda, i fertyczną paryską dziennikarkę - Nico Collard. Oboje zostali dość przypadkowo wplątani w sprawy tajemniczego Zakonu Templariuszy, który - jak się okazuje - przetrwał trudne chwile zgotowane mu przez los (i francuskiego króla Filipa Pięknego), a obecnie szykuje się do realizacji sekretnego celu, czyli przejęcia władzy nad światem. Gra wyróżniała się staranną oprawą graficzną i pomysłowym scenariuszem. Gracze z niecierpliwością czekali na kolejną edycję tytułu.

Kolejne przygody Nico i George'a mieliśmy okazję prześledzić w grze Broken Sword: Smoking Mirror, w której nasi bohaterowie musieli stawić czoło meksykańskim handlarzom narkotyków. Oczywiście były to tylko pozory - ich prawdziwymi wrogami okazali się znów czciciele dawnych kultów. Tym razem zmierzyli się z wyznawcami bogów Majów, przy których europejskie demony to żałośni dyletanci. No, ale George i Nico nie z takimi dawali sobie radę.

DVD 02/2004

8+

WYMAGANIA
Win: 98/2000/XP
Procesor: PIII
RAM: 128 MB
Akcelerator: min. GF2

Producent: THQ
Dystrybutor: THQ

⊕ scenariusz
⊕ grafika
⊕ muzyka

⊖ interfejs
⊖ nieprzewijalne animacje

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	9
AUDIO	9

http://www.brokenswordgame.com/

Robin Hood Defender Of The Crown

GATUNEK: STRATEGIA

Eld

Jakiś czas temu, w roku 2000, kultowa kilkanaście lat temu grupa Cinemaware (twórcy np. Defender Of The Crown, Wings, Tv Sports Basketball) zdecydowała się reaktywować i ponownie namieszać w światku gier.

Na pierwszy ogień poszło - jak być może pamiętacie - Defender Of The Crown, z nieco odnowioną grafiką. Wyszło to w sumie **groteskowo**, ale już wtedy Cinemaware zapowiadało, że to tylko **preludium** do właściwego Defendera. Cały czas bowiem programiści pracowali nad Robin Hood: Defender Of The Crown.

6

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII700 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Cinemaware
Dystrybutor: PLAY

⊕ kultowa giera w 3D

⊖ przegadana
⊖ szybko się nudzi
⊖ wszystko tu jest na średnim poziomie
⊖ kiepskie AI

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 6
AUDIO 6

www.cinemaware.com

Robin Hood: DOTC

Robin schudł

Jak być może starsi gracze pamiętają, w oryginalnym RH: DOTC wcielaliśmy się w rolę bezimiennego bohatera, który był wspierany przez Robin Hooda i grupę jego bezimiennych przyjaciół. Teraz jest inaczej - **bohaterem jest Robin Hood**, a wspiera go gromadka przyjaciół. Nic, co zaskoczyłoby weterana pierwszego DOTC.

Robin i jego łuk

Cóż by tu napisać o rozgrywce? Raczej też niewiele, bo w sumie jest prawie tak samo jak kiedyś. Tylko może nieco inaczej podane. Podstawową różnicą jest **rozdzielenie zadań na kilka postaci**. I tak, Robin zajmuje się głównie **napadaniem na transporty podatków**. Ten element zręcznościowy polega na tym, że siedzimy sobie na drzewie i szyjemy z łuku do przejeżdżających żołnierzy eskortujących złoto. Każda celna strzała to określona liczba złotych monet, jakie wędrują do sakwy Robina. Wbrew pozorom jest to średnio bezpieczne zajęcie, bo wróg się ostrzeliwuje, a łuk w twoich rękach strasznie „pływa". Robin jest także naszym nadwornym szermierzem.

Banda Robina

Pozostałe postacie też nie próżnują, przy czym największy ciężar rozgrywki spoczywa chyba na mocarnych barkach **Małego Johna**. To on odpowiada za **rekrutację wojska** (zwykli kmiecie, łucznicy, rycerze, piechurzy, katapulty) oraz **dowodzenie armią**. Samą walkę przedstawiono tu w prosty sposób - na planszy pokazują się figurki symbolizujące oddział i walczą one między sobą, a o wyniku decyduje liczebność oraz rodzaj jednostek.

Marion - jest po prostu **szpiegiem**. Braciszek **Tuck** w zasadzie nie ma wiele do roboty, bo **tylko zbiera datki** na oswobodzenie z niewoli króla Ryśka. Dlatego najbardziej zapracowanym człowiekiem - obok Małego Johna - jest rycerz **Ivanhoe**. Koleś **buduje warownie** na zdobytych terytoriach oraz bierze udział w **turniejach**. Turnieje wyglądają tak samo jak w oryginalnym RH: DOTC, czyli walka konno (na kopie) w FPP.

W Sherwood bez zmian

Jak sami widzicie, większych zmian w rozgrywce nie ma. No, może poza upchaniem w grze **wielkiej ilości dialogów**, które tak naprawdę niczemu specjalnemu nie służą. Natomiast miłym nawiązaniem do starego DOTC są **stylowe obrazki** pojawiające się tu i ówdzie, a wyglądają one tak samo jak w tym oryginalnym DOTC. No, może tylko opatrzono mniejszą ilością pikseli. ;)

Grafika 3D wygląda tak sobie i nawet w najwyższej rozdzielczości nie zachwyca. Również animowane twarze w menusach są takie sobie - mogłyby być lepsze. Kolory na mapie są lekko przećpane, zbyt słodkie, takie nierzeczywiste. Nic zatem dziwnego, że najbardziej podobają mi się te statyczne obrazki pomiędzy misjami, jakby żywcem przeniesione z oryginalnego DOTC.

Dźwiękowo **bez rewelacji**. Muzyka taka sobie (choć temat przewodni ładnie zaaranżowano teraz na orkiestrę symfoniczną), a lektorzy czasem lepsi, czasem gorsi. Denerwują mnie zwłaszcza ci, którzy mówią z wyraźnym amerykańskim akcentem. Na szczęście kilka osób stara się mówić z brytyjskim.

Robin do Sherwood!

W sumie Robin Hood: DOTC to gra, w którą gra się bardziej z **sentymentu**, niż dla czerpania jakiś większych doznań. Dla kogoś, kto nie był oczarowany DOTC lat temu kilkanaście, będzie to tylko słaba strategia z elementami zręcznościowymi. Ja chyba też spodziewałem się czegoś więcej.

Nieudany powrót

GATUNEK: RTS

Northland

Outsider

Panowie z Funatics Software postanowili stworzyć kolejny produkt oparty na pomyśle Blue Byte, doskonale znanym większości graczy gustujących w gatunku gier ekonomicznych i strategicznych. Mowa o Settlersach.

Nową ich mutacją jest Northland, która (nie ukrywając) nawiązuje do wcześniej wspomnianego tytułu w sposób **ewidentny**. W Settlersów grałem dawno temu (mowa o pierwszej części) ;), a i po tylu eonach widzę, że na pierwszy rzut oka gry **się nie różnią**. To oczywiście nie musi znaczyć, że prowadzenie boju za pośrednictwem małych stworzonek nazywających siebie wikingami musi być nudne...

To, że głównymi bohaterami będą osoby o imionach, takich jak Ulf, Alf czy Erik Kosiciel Głów znany również jako Zabójca Walkirii, nie musi od razu znaczyć, że przygoda (bo fabuła w grze jest) toczyć się będzie w niezmierzonych śnieżnych pustkowiach Norwegii... czy nawet Hoth. Akcja toczy się w dość zaskakującym miejscu, bo nad brzegiem... **Morza Śródziemnego**, na który opatulone w kożuchy blondasy przybyły z własnego Midgardu.

Od farmera do bohatera

Jak wygląda sama rozgrywka? No cóż - na starcie tradycyjnie mamy trochę luda. Każdy opisany jest **kilkoma różnymi współczynnikami** (z tego połowa jest raczej mało przydatna w grze), możemy im także wydawać różne polecenia, wyekwipować czy też sprecyzować ich profesję (czyli co tak naprawdę mają robić na tej ziemi).

Typowa skandynawska architektura. :)

Ewentualnie jakieś budynki mogą już być postawione. No, to wpierw bierzemy trzech chłopa i robimy z nich **extractorów**, czyli jednostki zapewniające nam trzy podstawowe surowce: **drewno, kamień i glinę**. Z czasem, kiedy dany wiking przepracuje odpowiednią ilość w danej profesji, możemy mu ją zmienić na wyższy stopień wtajemniczenia. Zatem **farmera** zmienimy w **młynarza**, który później może być **piekarzem** i który na końcu skończy, warząc piwo.

Knut, podaj cegłę!

Gdy mamy już trochę budulca, pora się zabrać za zbudowanie kilku podstawowych budynków: **farmy** i **domostwa** (element konieczny, by kobiety mogły „wyprodukować" kolejnych parobasów). Dalej wszystko zaczyna nabierać odpowiedniego tempa.

W fazie projektowania ważne są dwie jednostki - oczywiście **budowniczowie** oraz **tragarze**, którzy niewątpliwie będą pomocni nie tylko podczas budowy, ale również przy innych pracach, jak na przykład noszenie zboża do młyna (każdą jednostkę możemy przyporządkować do konkretnego budynku i okolicy, w których wykonywać będą pracę). Dobrze jest zatem pomyśleć strategicznie i odpowiednio rozmieścić budynki tak, aby wspomniany tragarz z workiem mąki nie miał do przejścia całej wioski w celu dostania się do piekarni. Ułożenie budynków liczyć się również będzie później - przy ewentualnym odparciu ataku.

Northland wyposażono w całkiem dobry **tutorial**, który zapozna nas z logiką gry (która miejscami nadal jest dla mnie mocno mętna). We właściwej rozgrywce brakuje jednak jakiegoś **encyklopedycznego helpa**. Jest spis wszelkich budynków i drzewo rozwoju technologicznego, ale zabrakło ogólnych zasad gry, a i dołączony manual jest nie za bardzo pomocny (zwłaszcza podczas prowadzonej gry).

Misiowato i bajkowo

Graficznie gra utrzymana jest w „settlersowej" modle - małe, misiowate ludziki wydają niesprecyzowane mruknięcia; z kolei okolica kolorowa - ogólnie panuje kreskówkowa stylistyka – wszystko razem chyba nieco przesłodzone i co wrażliwszych na słodkości przyprawiać może miejscami o mdłości.

Do Walhalli - tamtędy

Northland jest jedną z niewielu gier, w które mogę grać godzinami i **nie martwić się zbytnio o cele „misji."** Bardziej angażuję się w zbudowanie browaru, niż wymyślenie, jak tu wybić wroga (co nie zawsze musi mieć miejsce, ponieważ jest system sojuszy i handlu, który nieraz się przydaje). Jest to dość miła odskocznia od gier epatujących przemocą. Produkt co prawda raczej dla dziecka przeznaczony nie jest - podejrzewam raczej, że za mało się w nim dzieje, by przykuć do komputera nastawionego na akcję dwunastolatka. Northland jest tytułem dla miłośników dobrych, ale odgrzewanych dań.

7

WYMAGANIA
Win: 9x/ME/00/XP
Procesor: P500
RAM: 128 MB
Akcelerator: 8 MB

Producent: Funatic Software
Dystrybutor: Funatic Software

⊕ można grać i grać, i grać, i...
⊕ dobrze wykorzystany sprawdzony patent

⊖ oryginalne to raczej nie jest
⊖ taka sobie instrukcja

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	5

www.northland_game.com

Wikingersi...

Czarny Iwan

Kangurek Kao szczęśliwie dotarł do Australii (jak wiadomo, w jedynce został porwany i wywieziony z ojczystego kraju) i zajął się hodowlą strusi. Być może dalej prowadziłby swoje proste życie, gdyby nie zły i podstępny bandzior Hunter. Gagatek ten ośmielił się porwać i uwięzić wiele zwierząt - przyjaciół Kao. Mają oni odtąd stanowić żywy towar, na którym Hunter chce się wzbogacić - tego wrażliwe serce Kao znieść nie mogło!

Zanim Kao stanie do pojedynku ze złym Hunterem, musi się dostać do parku, w którym przetrzymywane są zwierzęta. Nie jest to łatwe, bowiem wejścia doń broni stary złośliwy Bosman - pomagier Huntera, który nie przepuści Kao, jeśli ten go **nie przekupi**. Panowie z Tate Interactive już od najmłodszych lat uczą nasze dziateczki, że *"bez posmarowania daleko się nie zajedzie"*. Już widzę przedszkolaki, które podchwyciwszy tę myśl, próbują wcisnąć wychowawczyni parę groszy, by nie jeść zupy mlecznej. Ale dzięki temu jest to też gra edukacyjna... ☺

Ups... faux pas

Tate Interactive ma - tak swoją drogą - dryg do takich potknięć, bo w jedynce też strzelili parę gaf. Jedną z nich był pomysł, aby obok świnek i pająków **uśmiercać również Eskimosów**. Koniec pocierania się nosami, odmieńcy! Oczywiście nieco przesadziłem z komentarzem, ale pewne jest, że taki pomysł budzi wątpliwości – w końcu nie mamy pewności, czy potem nie wyrodzi się z dziecka osobnik plujący na człowieka mającego inny kolor skóry.

Plejada gwiazd

Ale wróćmy do Kao 2. Okazuje się, że Bosman to człowiek wyjątkowo chciwy. Aby go przekupić, trzeba będzie zebrać aż **3000 monet**, na które Kangurek natrafia podczas całej podróży. Dopiero wówczas będzie można wejść do miasteczka i ostatecznie załatwić się z Hunterem. Droga do niego jest jednak bardzo długa i najeżona wieloma niebezpieczeństwami. Przede wszystkim zaś sługusami i pomagierami Huntera. W grze spotkacie ponad **30 rodzajów przeciwników**. Niektórzy, tak jak szaman, będą się starali zniszczyć Kao w nietypowy sposób (w tym przypadku czarami), inni zaś (np. gnom) mają bardziej fizyczne podejście do walki (próbuje znokautować Kao wielkim młotem). W plejadzie wrogów wyróżniają się też Dziad Borowy, **Kolejarz** (sic!), Gruba Ryba, Zły Rybak czy Pingwin. Szkoda, że panowie z Tate nie dodali też **Andrzeja L.** - mielibyśmy komplet.

Na szczęście Kao potrafi uporać się z przeciwnikami znacznie lepiej niż policja z barykadami rolników. Kangurek zna **7 technik walki** - od niszczących ataków ogonem przez rzucanie bumerangami czy serię ciosów rękawicami bokserskimi. W szczególnych sytuacjach bywa też, że wskakuje do beczki, śmiga na snowboardzie, katapultuje się, lata na pelikanie czy też ściga motorówką. Radzi sobie lepiej niż James Bond - i w sumie przygody też ma ciekawsze.

Zabili go - i uciekł

Wszystkie istoty nastające na życie biednego Kangurka mają własną metodę, jaką próbują go uśmiercić. Spasiony żółty tukan wali w głowę Kao wielkim dziobem. Z kolei wspomniany pingwin jeździ na łyżwach i próbuje wywrócić kangurka na lodzie. W głębinach oceanu zaś czai się płaszczka wyposażona w garnitur ostrych zębów (co - swoją drogą - pasowałoby raczej do rekina). Atrakcji na pewno nie zabraknie, a niekiedy jest ich nawet aż za dużo.

Kao i przyjaciele

Podczas przemierzania gór i dolin może on liczyć na pomoc przyjaciół. Pierwsze miejsce wśród nich zajmuje gadatliwa **papuga**. Od jej gderania uszy puchną, ale dzięki jej informacjom Kao może się dowiedzieć o

Przerażający uzurpator oceanów. Uwaga na macki, mogą się przyssssać!

Efekty świetne są najwyższego lotu.

wszystkich posunięciach Huntera. Papuga sporo też wie o drodze, jaką musi pokonać australijski torbacz. Warto się zatem wsłuchiwać w skrzeczenie kolorowego ptaka.

Oprócz papugi, pomocy spodziewajcie się też od bobra, świetlika, niedźwiadka i żółwia. Do tych bohaterów możecie podchodzić **bez strachu** - na pewno nie będą chcieli uśmiercić Kao. Pamiętajcie jednak, że macie też inne zadanie i nie można cały czas oglądać się na przyjaciół. Kangurek musi przede wszystkim wypatrywać wspomnianych monet (a niekiedy są bardzo przemyślnie ukryte) oraz gwiazdek i kryształów.

Zdobycie 50 gwiazdek to **jedna nowa umiejętność**, np. nowy cios, jakim będzie można nokautować niemiluchów nastających na życie Kao. Kryształki mają inną funkcję. Jeśli znajdziecie określoną ich ilość, odkryją się przed wami **ukryte poziomy**. Tam to się dopiero dzieje!

Aż oczy bolą

Właśnie lokacje to jedna z **przyjemniejszych dla oka rzeczy** w grze. Są one bardzo zgrabnie, udanie skonstruowane i mają ten niepowtarzalny, bajeczny klimat, który tak sobie cenią np. fani Croca. Kao odwiedzi zielony jak soczysta trawa las, znajdzie się w zimowej krainie pełnej śniegu i lodu, trafi na tropikalne wyspy z rozgrzanym piaskiem i palmami. Będzie też pływał i nurkował w oceanie, czyli podwodnym świecie. Dodatkowo może on odwiedzić **pięć zamkniętych poziomów**, ale tylko wówczas, kiedy znajdzie odpowiednią ilość wspomnianych wcześniej kryształów. W sumie, podróżując od Australii po Arktykę, Kao zwiedzi ponad **20 kolorowych światów**.

Gra świateł, cieniowanie, fizyka, kolory - te elementy zostały dopracowane i składają się na naprawdę odlotowe widoki. Goście z Tate Interactive **mają wyobraźnię**, a co najważniejsze umiejętnie potrafili przełożyć **mechaniczny język programu na fantastyczny świat bajki**. Plus należy się też za szczegóły -- ot, **świetnie pracująca kamera** (co w arcade'owych produkcjach często zawodzi). Równie dobrze brzmią muzyka i teksty (polski dubbing). Naprawdę nie mam się czego czepić - będę musiał chyba wyjść z redakcji i poszukać jakiegoś tramwaju.

KANGUREK KAO zna skuteczność napojów energetyzujących i innych używek podnoszących sprawność. W świecie Kao te specyfiki nazywają się power-upami i naprawdę zauważalnie poprawiają jego kondycję. Oto niektóre z nich - te szczególnie cenne i poszukiwane.

Latający hełm - założysz go i możesz się ścigać z ptakami. Prawdziwy odlot.

Dopalacz - coś jak efedryna i kofeina. Pędzisz po tym z prędkością światła. Przydatne, gdy ktoś następuje ci na pięty.

Rybka - niekoniecznie zwana Wandą. Dajesz rybkę pelikanowi i ten może dłużej lecieć. Proste, nie?

Kryształek - taaak, zapewne niektórzy wiedzą, cóż to takiego. Weźmiesz 50 lub 100 i przeniesiesz się do ukrytego wymiaru. LOL!

Dzwonek - trzeba je zbierać, bo gdy Kao odejdzie z tego świata, właśnie dzięki nim pojawi się w miejscu, w którym został zabity (przydatne, gdy zażyjesz za dużo kryształków). LOL!

Kao na start

Kangurek Kao 2 przede wszystkim jest **bardzo grywalny**. Myślę, że nawet starsi niż dziesięć wiosen gracze z przyjemnością pofiglują z Kao – to po prostu świetna zabawa. Polecam ją z czystym sumieniem, pamiętajcie tylko, że doba ma jedynie 24 godziny, a Kao potrafi ukraść sporo z nich!

Ciepła i miła zabawa - dobrze skonstruowany platformer z olśniewającą grafiką. Aby się móc do czegoś poważniej przyczepić, będę musiał chyba wyjść z redakcji i poszukać jakiegoś tramwaju.

Najnowszy model Pelikana 104 - wersja jednoosobowa.

Gnom ma wielki młot. To będzie bolało.

12/2003

8

WYMAGANIA
Win: 9x/ME/2000/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Tate Interactive
Dystrybutor: Cenega Poland

- ⊕ świetna grywalność
- ⊕ mrowie ciekawych przeciwników
- ⊕ śliczne lokacje
- ⊕ muza i dubbing

- ⊖ za szybko się kończy
- ⊖ kontrowersyjny pomysł z przekupstwem

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	8

www.tate.pl

Tacy sami, a ściana między nami...

Gex

Klasyk z 1998 roku (Gex: Enter the Gecko). Mały Gex, podobnie jak Kao, skacze, biega, zbiera różne graty. Specyficzny humor (np. dzieci biegające z dłuuugimi nożami) i smakowite nawiązania do klasyki filmów sprawiły jednak, że była to gra raczej dla starszych odbiorców. Trzeba zobaczyć, jak Gex wciela się w rolę agenta 007 - cudo.

Rayman

O tym wariacie ze śmigłem na głowie też już pisałem w 1998 roku (Rayman uczy matmy i polaka). Tak, tak. Początkowo Rayman biegał głównie z książkami i słownikami pod pachą, dopiero potem częściej się bawił i przestał zmuszać dzieci do nauki. Teraz jego przygody są w tym samym stylu, co "hopki" Kangurka Kao.

Croc

Pierwszy raz Croc pojawił się pod koniec 1997 r. (CROC: Legend of the Gobbos) i od tamtej pory macha ogonem na lewo i prawo, gęsto rozdając razy poplecznikom Barona Dantego (dotychczas na PC pojawiły się 2 gry). Croc to wesołek i filut, jakby starszy brat Kangurka Kao.

Frogger

Narodziny tego stworka to już całkowicie zamierzchła przeszłość. Frogger jest żywym reliktem z epoki Donkey Konga. Inna rzecz, że zabawny "żabek" został gruntownie przemalowany i dobrze wpasowany w 3 wymiar. Biedaczysko nadal jednak musi skakać przez rzekę, unikać spłaszczenia, utonięcia, rozerwania i wielu innych nieprzyjemnych rzeczy.

GATUNEK: **AKCJA/SYMULATOR**

Secret Weapons Over Normandy

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... STOP!!! To nie ta bajka (chociaż...), zacznijmy jeszcze raz... Dawno, dawno temu na polu producentów gier rządziło i dzieliło LucasArts. Ich logo było symbolem jakości, które dopiero z upływem lat nieco wyblakło dzięki całej serii słabych starwarsowych gier.

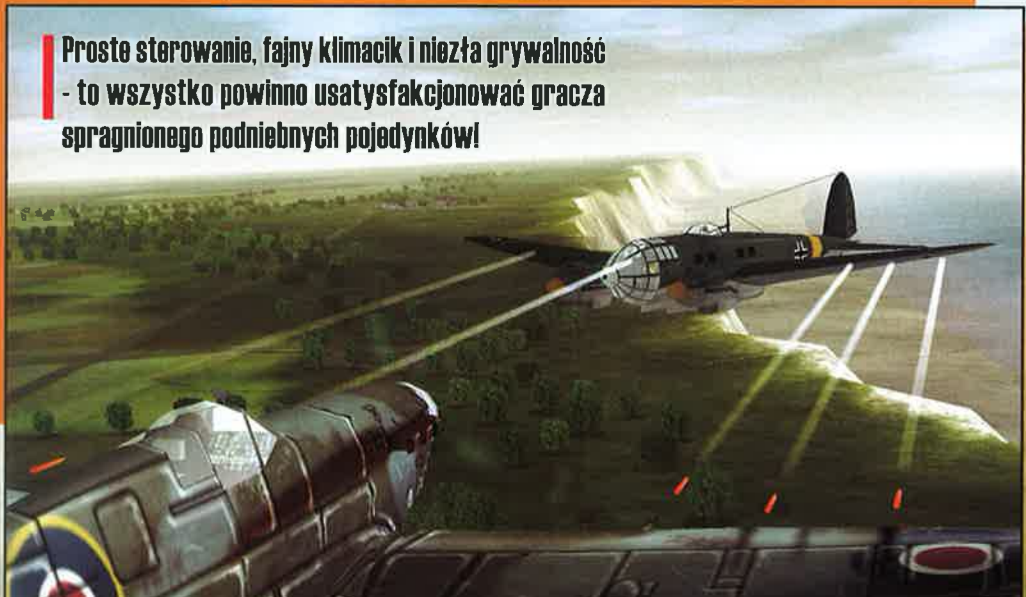
Eld

Dziesięć lat temu LucasArts jednak bezapelacyjnie królował w wielu dyscyplinach growych, jak np. w **symulatorach rozmaitych latadeł.** Rzecz jasna, dzisiaj te wszystkie symulacje powinniśmy raczej nazwać zręcznościówkami z elementami symulacji, ale wówczas uchodziły one za jak najbardziej realistyczne symulatory. Gem.iniemu do dzisiaj szklą się oczy, gdy ktoś rzuci *„a pamiętasz te potyczki w TIE-Fighterze?".*

Nad kanałem i wokół Gwiazdy Śmierci

Firma swoją silną pozycję zawdzięczała projektom, którym przewodził nijaki **Lawrence Holland**, czyli: Secrect Weapons Of The Luftwaffe, X-Wing, TIE-Fighter i wszelkim mutacjom tego ostatniego. Mało kto jednak to pamięta, ale tak naprawdę wszystko zaczęło się od mocno zręcznościowej giery pod tytułem **Battle Of Britain: Their Finest Hours.** Jej sequelem było - moim zdaniem, mniej udane - SWOTL, a później rozpoczęła się era gier spod znaku Star Wars. I chociaż znam ludzi, którzy po dziś jarają się TIE-Fighterem (nie uwierzycie, ale Gem nadal lata!), ja największą sympatią i sentymentem darzę BOB: Their Finest Hours. Ten klimat, te samoloty, to nowatorskie podejście (m.in. możliwość strzelania z wieżyczek bombowców) oraz rewelacyjna jak na tamte lata grafika - to było coś, co do dzisiaj wspominam z rozrzewnieniem.

Z symulatorem lotu ma to niewiele wspólnego - ale zabawa jest niezła.



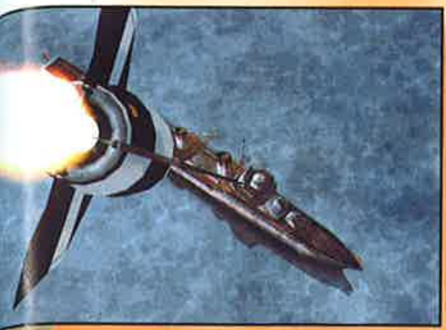
Proste sterowanie, fajny klimacik i niezła grywalność - to wszystko powinno usatysfakcjonować gracza spragnionego podniebnych pojedynków!

Powrót króla?

Po okresie fascynacji Star Wars nasz stary dobry Lawrance postanowił powrócić na stare śmieci i zabrał się za **Secret Weapons Over Normandy.** Mamy więc ponownie **II wojnę światową i dzielnego amerykańskiego pilota**, który ją wygra. Fabuła, rzecz jasna, została od początku do końca zmyślona, choć i tak jest o niebo lepsza niż ta ze sławnej szmiry kinowej pod nazwą „Pearl Harbor" (słodki Ben w myśliwcu z literami rozpoznawczymi Dywizjonu 303 do tej po-

ry śni mi się w koszmarach), a tu i ówdzie przeplata się z wątkami historycznymi.

Nasz dzielny ochotnik i bohater w jednej osobie wabi się James Chase. Zgłasza się on do RAF-u (a konkretnie elitarnego dywizjonu Battlehawks) tuż przed blitzkriegiem we



Francji i trafia na front w czasie, gdy alianci wieją spod Dunkierki. Późniejsze losy Chase'a to przede wszystkim **walka jego dywizjonu z elitarną jednostką Luftwaffe zwaną Nemesis** oraz zwiedzanie różnych teatrów działań bojowych. Waleczny James lata m.in. nad piaskami Afryki, kanałem La Manche czy Pacyfikiem. Co trzeba oddać grze, fabułę podano w sposób wyrafinowany. Filmiki pomiędzy misjami są bardzo dobrej jakości, że o klimacie tych czarno-białych obrazków nie wspomnę.

Upgrade wskazany

Poza oglądaniem filmików, przed każdą z misji spędzimy trochę czasu w hangarze, w którym możemy **ulepszyć naszą maszynę.** Warunek jest tylko jeden - musisz zaliczyć poprzednią misję, aby otrzymać bonus w postaci ulepszenia samolotu. Możemy zatem poprawić szybkość myśliwca, jego zwrotność, wytrzymałość oraz zamontować dodatkowe uzbrojenie czy usprawnić to już istniejące. Przy okazji wszelkich bonusów warto wspomnieć, co jest nagrodą za wytrwałą grę. Otóż, jeśli ją ukończycie, odblokujecie premię w postaci... **X-Wingów i Tie-Fighterów.** Brzmi to idiotycznie, ale zabawa jest przednia.

Za rodinuuuuu....

To zręcznościówka pełną gębą. U mnie to jednak pasuje, bo samolot jest łatwy w prowadzeniu, a przy tym cała otoczka daje poczucie jako takiego realizmu.

Latający Czestmir

Oprócz wspomnianych latadeł ze Star Wars na czas wojny do dyspozycji gracza oddano sporą liczbę maszyn. Gros z nich to legendarne myśliwce, jak chociażby Spitfire, Hurricane, Wildcat, Mustang, Tomahawk czy Mosquito. Jednak są tu również samoloty, jakie nigdy nie weszły do produkcji seryjnej (i słusznie) :), np. XP-55 Ascender, XP-56

Alianckie prototypy

XP-55 Ascender - prototyp amerykańskiego myśliwca o niespotykanym wyglądzie. Silnik tego samolotu był umieszczony w tylnej części kadłuba, za kabiną pilota. Śmigło znajdowało się w miejscu, w którym we wszystkich innych modelach jest ogon. Wygięte skrzydła uzupełniały poczucie dziwnego wyglądu XP-55. Cztery karabiny maszynowe 0,5" zamontowano w nosie myśliwca.

XP-56 - podobnie jak Ascender, miał osiadał silnik w tylnej części kadłuba. Był jednak bardziej „masywnie" zbudowany. Nigdy nie wyszedł poza fazę testów.

XF5U-1 Flying Pancake - stworzony z myślą o atakowaniu celów naziemnych; uzbrojony w cztery działka 20 mm.

czy XF5U-1 Flying Pancake. Po drugiej stronie straszą gracza myśliwce Zeke, Bf-109, Bf-110, Me 262 czy Fw 190, a za cele służą bombowce Stuka, Ju-88 i He-111. Tyle informacji obowiązkowych.

Cień Tie-Fightera

Do wyboru **dwa typy gry**: kampania i action. W kampanii walczymy jako dzielny James, podczas gdy w trybie action wskakujemy w sam środek walki powietrznej. Gracz ustala tylko liczbę własnych skrzydłowych, wrogów i ich umiejętności.
Podobnie jak w Tie-Fighterze, każda z misji w kampanii składa się z szeregu zadań. Te zostały podzielone na główne (je musimy zaliczyć by ukończyć misję) i poboczne.

DVD 02/2004

Na plus należy grze zapisać, że misje **nie ograniczają się tylko i wyłącznie do walk w powietrzu** z samolotami niemieckimi czy japońskimi. Sporo czasu poświęcimy na atakowanie celów naziemnych (w tym także bombami) czy nawet strzelanie z działek przeciwlotniczych do bombowców atakujących nasze lotnisko. Oczywiście w zależności od zadania warto się zastanowić nad wyborem samolotu. Taki Mosquito jest wręcz stworzony do atakowania celów naziemnych, natomiast raczej nieprzydatny do walki z myśliwcami.

W powietrzu

Co tu dużo mówić - SWON **to zręcznościówka pełną gębą**, choć w miarę realistyczna w porównaniu do „przebojów", takich jak Pearl Harbor czy Pacific Warrior. Mi to jednak pasuje, bo samolot jest łatwy w prowadzeniu, a przy tym cała otoczka daje poczucie jako takiego realizmu. Bitwy powietrzne są **bardzo intensywne**, wrogów jest całe mnóstwo, amunicji od groma, zadań - multum. Twoi skrzydłowi także zażarcie walczą, w wyniku czego w powietrzu jest niezły galimatias. Być może dlatego twórcy SWON uciekli się do triku z całkiem innej epoki i innego rodzaju gier. Otóż, nasze cele są **ślicznie zaznaczone przez cały czas**. Oczywiście, możemy dowolnie skakać pomiędzy celami, wybierając inny cel na cel ☺. Kolejny bajer to celownik, który zapala się, gdy zbliżysz się do wroga na odległość pewnego strzału, do tego ustawiający się tak, aby uwzględnić poprawkę na ruch wrogiego samolotu. Komu jeszcze mało, ten może sobie **zwalniać i przyspieszać czas**. Dzięki tej drugiej opcji możemy szybko pokonywać znaczne odległości, a za sprawą zwolnienia czasu walczyć niczym podniebny Neo. Na szczęście można też tego **nie** robić, więc dla tych, którzy nie chcą, by gra prowadziła ich za rączkę, też coś się znajdzie.

Te wszystkie drobne oszustwa sprawiają, że masz na starcie przewagę nad przeciwnikiem, a co za tym idzie - **zestrzeliwujemy średnio kilkanaście bombowców i myśliwców nieprzyjaciela**. Mimo to grywalność SWON jest **spora**. Cóż to za przyjemność tak latać, strzelać, strącać... albo atakować cele na ziemi. Można się przyczepić co najwyżej do tego, że w grze nie możemy sami wybrać sobie stopnia trudności oraz że **kampania jest po prostu za krótka**. Jednak to ostatnio chyba taka moda, bo wystarczy wspomnieć śmiesznie krótkie Call Of Duty.

Proste sterowanie, fajny klimacik i niezła grywalność. Cóż więcej potrzeba?

8

WYMAGANIA
Win: 98/Me/00/XP
Procesor: PIII 850 MHz
RAM: 256 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: LucasArts
Dystrybutor: LEM

- ⊕ kapitalne speeche
- ⊕ całkiem ciekawe zadania
- ⊕ łatwe sterowanie, dobra grywalność
- ⊕ X-Wing i Tie Fighter jako bonus

- ⊖ mnóstwo cziterskich opcji
- ⊖ krótka
- ⊖ nie ma opcji wyboru poziomu trudności

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	7
AUDIO	9

www.lucasarts.com

SWON

Szprechen zi dojcz?

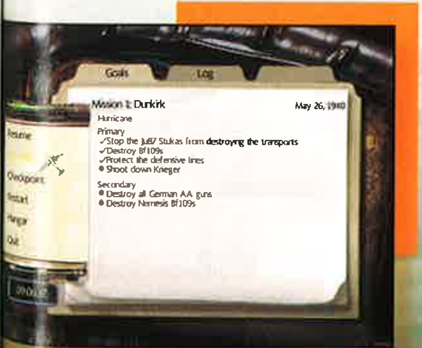
Mistrzostwo świata przypada SWON w kategorii speeche. To, co słyszymy przez radio w czasie walki, to... no, nie da się opisać suchymi słowami. W słuchawkach krzyżują się ostrzeżenia i rozkazy w językach niemieckim, angielskim i japońskim. Niby nic takiego i nowego - ale jak to tutaj realistycznie brzmi! Odgłosy działek, silników czy trafień w samoloty również są całkiem dobre. Może nie nieludzko realistyczne, ale przekonywujące. I wreszcie muzyka, która w grach LucasArts zawsze stoi na wysokim poziomie. Wszystkie orkiestrowe marsze są wręcz znakomite.

Zwolnij, dokąd pędzisz?

Szkoda, że podobnego poziomu nie zaprezentowali graficy i programiści. Co tu dużo pisać - **SWON nie wygląda zabójczo.** Po pierwsze, kuleje trochę wydolność engine'u. Gdy wokół nas znajdzie się (za) dużo samolotów, a poniżej jest jakieś miasto, na bank nasz sprzęt zwolni, **wszystko zacznie skakać,** bez względu na to, jak dobrym kombajnem dysponujesz. Jeśli chodzi o detale latadeł, wybuchów czy terenu - są one średnie. Ani nie wzbudzają zachwytów - bo chociażby taki Sturmovik był ładniejszy... ba, nawet Pacific Warrior 2 wygląda ładniej!, ani też obrzydzenia.

Sehr gut!

Generalnie gra się w SWON przyjemnie. Proste sterowanie, fajny klimacik i niezła grywalność. Cóż więcej potrzeba? Przeciętny gracz chyba niczego więcej nie oczekuje. Inaczej ma się z fanami symulacji, ale ci na pewno po SWON nie sięgną. Polecam wszystkim fanom dobrej zabawy w powietrzu, choć oczywiście nie spodziewajcie się czegoś ponadczasowego. A tylko (lub aż) dobrej zabawy!



KONKURS SMS!

NAGRODY: 10 PŁYT DVD I 10 KASET VHS Z DOSKONAŁĄ KOMEDIĄ JERRY'EGO BRUCKHEIMERA „KANGUR JACK"!

ABY WYGRAĆ JEDNĄ Z NICH, WYSTARCZY PRAWIDŁOWO ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

KIEDY POJAWI SIĘ SETNY NUMER CD-ACTION?

A. W CZERWCU
B. W LIPCU
C. W SIERPNIU

ODPOWIEDŹ PROSZĘ WYSŁAĆ SMS-EM POD NUMER 7164.

TREŚĆ SMS-A WPISZ WEDŁUG SCHEMATU CA.KJ.X, GDZIE X TO PRAWIDŁOWA ODPOWIEDŹ (A, B LUB C).

KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO 1,22 ZŁ (CENA Z VAT). REGULAMIN DOSTĘPNY JEST W SIEDZIBIE REDAKCJI ORAZ NA STRONIE WWW.CDACTION.COM.PL!

NA PRAWIDŁOWE ODPOWIEDZI CZEKAMY

GATUNEK: FPS

Warhammerowi – największemu szczęściarzowi świata gier figurkowych, nie wiedzie się jakoś w świecie gier komputerowych. Z blisko 10 licencjonowanych jedynie dwie – w dodatku te realizujące wizję świata Fantasy Battle – nie stały się przyczyną zbyt wielu osobistych tragedii. Cała reszta z jakichś przyczyn nie była w stanie zadowolić nawet własnych fanów.

WARHAMMER 40,000

Fire Warrior

gem

Warhammer 40.000: Fire Warrior jawił się, jeszcze przed swą premierą, jako ten, który z powodzeniem rzucił wyzwanie **fatum**. Sposobem na uniknięcie marnego losu poprzedników było skoncentrowanie się na **zupełnie nowym fragmencie continuum WH40K** - imperium tau. Innym zabiegiem, mającym zapewnić mu przychylność bogów świata gier, było **odcięcie go od strategicznych korzeni gry** - sam Fire Warrior jest first-person shooterem, a więc pochwałą nieskażonej myśleniem akcji. Wreszcie projektowi znakomicie wróżyły ambicje twórców gry - brytyjskiego **Kuju Entertainment**. Ci - nie kryjąc wcale fascynacji crossplatformowym już hitem - Halo, postanowili stworzyć przynajmniej jego odpowiednik. Niestety zawiedli w każdym z punktów planu.

Chaotyczne walki, liniowy design map i kompletnie nieinteresujący bohater. Porażka.

Niewłaściwa wizytówka

Fire Warrior, w przeciwieństwie do poprzednich komputerowych gier WH40K, nie pozwala graczom nałożyć hełmu **Legionistów Gwiazd** - ostatecznych strażników Wiecznego Imperatora. Nie daje też, co mogłoby być ciekawe, możliwości poznania życia codziennego **waaaaargh** (czyli „we are orks!"), widzianego ślepiami jednego z zielonoskórych, ni bycia jednym z elementów roju znanego jako **tyranidzi**. Zamiast tego koncentruje się na **tau** - rasie napotkanej, czyt. wprowadzonej do figurkowego oryginału stosunkowo niedawno. I choć odmiana jest zwykle rzeczą żądaną, a samo tau wydaje się rasą ciekawą (więcej o niej w ramce), jednak w zasadzie nie ma wątpliwości, że jeszcze przez całe lata nie zagrozi symbolom świata WH40K - space marines. Słowem, na wirtualną wizytówkę sztandarowego dzieła Games Workshop tau - przynajmniej na razie - **nie nadaje się**.

Jeden poziom na godzinę

Bohaterem gry (i jeśli dotrwasz do napisów końcowych - także swej rasy) jest **młody przedstawiciel kasty ognia** - Kais. Jego próbą ognia jest misja ratunkowa - odbicie porwanego przez ludzi etheReala Ko'vasha. Kais nie wie jednak, że wstępując na pokład transportera opancerzonego Devilfish, zgadza się aż na **21 poziomów gry**, co przy **braku możliwości save'owania w dowolnym punkcie misji daje jakieś 20 godzin gry**. W tym czasie przemierzysz całe kilometry korytarzy i zmierzysz się z połową populacji ludzi, a później także wrogiem właściwie każdej rasy świata Warhammera 40.000 (znający jego *nierealia* wyłowią na pewno sens z chaosu poprzedniego zdania). Niestety, mimo w miarę interesującej fabuły grę zrealizowano w taki sposób, że zupełnie **nie czujesz się związany emocjonalnie z własną postacią** i niewiele interesuje cię los innych tau, a nawet dalszy ciąg rozgrywki.

Liniowe powielanie

Listę zarzutów wobec Fire Warriora otwiera fakt, że gra **rozpoczyna się bardzo, bardzo powoli** i na pierwszego napotkanego space marine przyjdzie ci poczekać nawet **kilka godzin!** Do tego czasu towarzystwa dotrzymywać ci będą żołnierze Gwardii Imperialnej (na ich podstawie, nawiasem mówiąc, stworzono tau, więc siły są mniej

Jedynym elementem w Fire Warriorze, do którego nie sposób zgłaszać zastrzeżeń, jest oprawa graficzna.

gram, bo lubię

Tego w grze nie ma. To artystyczny kolaż.

Interfejs wprost z Halo.

CODEX TAU

Tau to cywilizacja, jak na standardy Warhammera 40.000, młoda i w porównaniu do sił imperium, orków, tyranidów czy chaosu (w skali galaktyki) nieznacząca. Myliłby się jednak ten, kto myślałby, że tau nie są siłą, z jaką należy się liczyć. Ich potencjał leży w znakomitej technologii i fanatycznym wręcz oddaniu idei dobra ogółu (Greater Good). Tau, w przeciwieństwie do innych cywilizacji uniwersum Warhammera 40.000, nie unicestwia wrogów i jeśli tylko istnieje taka możliwość, włącza ich w struktury tworzonego imperium. Właśnie dzięki temu niechętni walce wręcz tau mogą wyręczać się prymitywną rasą kroot.

Społeczeństwo tau (złośliwi twierdzą - *rój*) podzielone jest na kasty. Do kasty ziemi należą farmerzy, budowniczy i inżynierowie. Powietrza - m.in. posłańcy, piloci, wody - kupcy i dyplomaci. Kasta ognia wreszcie to najbardziej nas interesujący wojownicy. U tych ostatnich niezwykle ważną rolę odgrywa próba ognia, czyli test sprawdzający umiejętności bojowe. Nad ziemią, powietrzem, wodą i ogniem panuje kasta piąta: ethereal - nieomylnych przywódców ludu, pełniących także funkcje kapłanów i... strategów. Słowem, tau to mrówki, ale z tego gatunku, który zamiast kraść cukier z domów, buduje cukrownie.

więcej wyrównane) - identyczni zarówno pod względem wyglądu, jak i zachowań. To zaś sprawia, że kiedy po zakończeniu dwóch identycznych „rozdziałów" po raz trzeci rozpoczynasz w rdzawo-czerwonych okopach i ponownie pod lufę wejdą ci przeciwnicy już wielokrotnie eliminowani, zaczniesz się zastanawiać, **co takiego zrobiłeś w poprzednim życiu, że musisz teraz tak cierpieć**. Boleść jest tym większa, że misje są **kompletnie liniowe**, a palec ze spustu broni zwalniasz tylko wtedy, gdy trzeba podnieść kolejny kolorowy klucz (!).

Starannie i... słabo

Zdecydowanie najmocniejszym atutem Fire Warriora jest jego **staranna oprawa graficzna.** Zwłaszcza wielbiciele gotyckiej architektury ludzkiego imperium pokochają widok strzelistych łuków i symboli orłów na każdej w miarę płaskiej powierzchni budowli. **Nieco słabiej wypadają efekty specjalne** - które na myśl przywodzą czasy Quake'a II - i **zdarzenia skryptowe**, w których wyraźnie widać moment ich uaktywniania. Zdarza się więc, że dopiero pojawienie się Kaisa rozpoczyna walkę pomiędzy stojącymi naprzeciw siebie ludźmi i tau! Zupełnie źle natomiast jest, jeśli chodzi o **oprawę dźwiękową** (nie muzyczną, gdyż muzyki w grze **nie ma wcale**). Irytujący jest brak zróżnicowania „tauntów" przeciwników: identyczne są zarówno zawołania bojowe przed walką, jak i agonalne charkoty po walce. Nie czuć też mocy w odgłosach palby.

Arsenał do wymiany

Ten ostatni brak przyczynia się też do ogólnej marnej oceny arsenału dostępnego w Fire Warriorze. Mimo że rodzajów broni jest tu dostatek - **blisko 20** – to, nie wiedzieć czemu, żadna z nich nie sprawia wrażenia wykończonej. **Nie czujesz ani jej samej, ani jej mocy.** Tak jest w przypadku zupełnie bezużytecznego miecza, podobnie - beznadziejnej strzelby (nie wiem, w jakiej innej grze podstawowy przeciwnik przyjmuje chmurę śrutu na głowę i walczy dalej), nie inaczej broni plazmowej. W dodatku - mimo istnienia stref trafień, trudno jest w praktyce z wykorzystaniem tej cechy: bywa, że nawet wyraźne **headshoty nie zniechęcają ostatecznie przeciwników.** Dodajmy do tego **słabe AI** sprzymierzeńców i przeciwników oraz ograniczenie do 8 osób w trybie multiplayer - i stanie się jasne, czemu to, co zwykle stanowi najmocniejszy punkt first-person shooterów, w tym przypadku staje się punktem najsłabszym.

Konsolowy system save'ów

Wspomnieć wreszcie należy o zapowiedzianej już inspiracji Halo, która w Fire Warriorze przybrała postać... kopiowania tamtych sprawdzonych już rozwiązań. Tak jest najwyżej z dwoma rodzajami broni, tak też dzieje się z bardzo modną ostatnio w FPS samoczynnie regenerującą się tarczą - pancerzem. Żal jednak, że tej bezwzględnej konsekwencji zabrakło, jeżeli idzie o sposób zapisywania stanu gry. Jak na grę o rodowodzie konsolowym przystało, **zapis odbywa się w Fire Warriorze automatycznie w określonych punktach mapy.** Jednak o ile w Halo rozwiązanie to zupełnie nie przeszkadza, o tyle dzieło Kuju wyraźnie sobie z nim nie radzi. Przerwy między zapisami są **za długie**, czasem też (np. w misji wysadzenia promu ludzi) śmiertelna pułapka uaktywnia się bez ostrzeżeń, co powoduje, że zmuszony jesteś wracać 10 minut w przeszłość - i ostatecznie zniechęca to do kolejnych prób.

Tylko dla fanów

Wszystko powyższe sprawia, że Warhammer 40.000: Fire Warrior, który jeszcze przed premierą okrzyknięty został „pogromcą Halo", w rzeczywistości okazuje się **standardowym, nie do końca przemyślanym i niestarannie zrealizowanym shooterem.** Chaotyczne walki, liniowy design map i kompletnie nieinteresujący bohater powodują, że gdyby nie licencja Games Works, niewielu pamiętałoby jego nazwę. Polecam **wyłącznie hardcore'owym wielbicielom świata WH40K** - tym, dla których wydatek rzędu 100 złotych na pojedynczą figurkę to norma niepodlegająca najmniejszej refleksji.

5

WYMAGANIA
Win: 98/ME/00/XP
Procesor: 800 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: Kuju/THQ
Dystrybutor: Cenega

⊕ niezła oprawa graficzna
⊕ świat Warhammera 40.000

⊖ chaos i nuda
⊖ broń bez mocy
⊖ deathmatch do 8 osób

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 7
AUDIO 4

www.firewarrior.com

Chaos Legion

GATUNEK: **AKCJA**

■ **CormaC**

Zastanawiam się, jaki jest sens w konwertowaniu na blaszaki przeciętnych produkcji konsolowych takich jak Chaos Legion. Nie jest to ani specjalnie oryginalna, ani zabójczo grywalna gra - momentami wygląda nieapetycznie i do tego na PC przeniesiono ją niechlujnie. Da się w nią grać, ale nie potrafię sobie wykombinować, po co to robić, gdy tyle mamy gier po prostu lepszych i mniej zajeżdżających bezczelną zrzynką z konsoli.

Chaos Legion to proste „chodzone" **mordobicie, nieudolnie i bez przekonania naśladujące coś ambitniejszego** i szczycące się mocno na wyrost powinowactwem z cRPG. Nie mam nic przeciwko takim prostym wyrzynankom, jednak pod warunkiem, że jako tako one wyglądają i nie nudzą. O te warunki Chaos Legion rozbija się jednak z hukiem i łomotem rzymskiego żółwia trafionego z balisty.

Wstrząsający gotycki bohater

Chaos Legion próbuje czarować gracza wstrząsającą fabułą, gotyckim klimatem i bohaterem nawiedzanym przez demony przeszłości (motyw herosa krwią przeciwników zmazującego własną winę). Opowiada on historię dwóch wojowników, niegdyś przyjaciół – Siega Wahrheita (tandetą powiało...) i Victora Delacroix. Ten drugi to zło wcielone, zaś pierwszy to nasz heros, rozdrapujący rany i rozpamiętujący życiowe porażki. O ile warstwa fabularna jest **ociupinkę pokręcona**, o tyle już sama rozgrywka sprowadza się **do parcia naprzód i machania orężem.**

Kiedy już zdemolujemy to, co zdemolować należało, otwiera się przejście do następnej sceny - i historia się powtarza. Co jakiś czas Siegowi przychodzi stanąć naprzeciwko bossów **o rozmiarach częstokroć tak przesadnie rozdmuchanych, że aż śmiesznych**, zwłaszcza gdy się okazuje, że pokonanie większości tych kolosów nie nastręcza wielkich problemów. I to by były niemal wszystkie niuanse, jakimi Capcom nas zaskakuje. „Niemal", ponieważ jest jeden ważny element, który nadaje grze przynajmniej pozorów oryginalności i zróżnicowania.

Na potęgę Posępnego Czerepu! Mocy, przybywaj!

Elementem tym jest możliwość przywołania wojowników tytułowego Legionu Chaosu w siedmiu odmianach. Wina (tak się ten legionista nazywa) to widmowy rycerz, a właściwie kilku rycerzy, tnących potwory mieczami. Nienawiść to olbrzym nieużywający broni, lecz obdarzony ogromną siłą. Złośliwość - grupka kuszników miotających energetyczne pociski. Arogancja to swoista tarcza chroniąca Siega i paraliżująca na chwilę nieprzyjaciół. Skaza jest szybkim i zwinnym wojownikiem, szarpiącym wrogów stalowymi pazurami jak ninja. Kamikaze przypominają natomiast jednostki legionu bluźnierstwa. Najpotężniejszym legionistą jest Thanatos, przyjmujący różne formy w zależności od stopnia rozwoju i będący siłą zaiste przepotężną.

Aby móc przywołać wojowników, należy mieć odpowiednie **amulety.** Artefakty umożliwiające przyzwanie Nienawiści, Złośliwości, Arogancji, Skazy i Bluźnierstwa trudno po drodze przeoczyć. Inaczej ma się

sprawa z Thanatosem - aby go sobie podporządkować, trzeba skompletować amulet przyzwania z kilku części, których zdobycie nie jest takie proste.

Przed każdym kolejnym etapem należy wybrać **dwa amulety**, które zabierzemy ze sobą. Zatem zdecydujemy, kto będzie walczył przy naszym boku. Oczywiście życie byłoby zbyt proste, gdyby ze wsparcia można było skorzystać w każdej chwili - możliwość wezwania tegoż oraz to, jak długo pozostanie ono na polu walki, zależne są **od wskaźnika energii duchowej Siega**. Jej zapas zwiększa się, gdy skutecznie lejemy sługusów Delacroix - spada zaś, kiedy to oni leją nasze „pokemony".

Powiew powiewu cRPG

Tym, co miało zapewne wnieść do Chaos Legionu powiew „erpegowości", jest rozwijanie zdolności legionistów. Za mordowanie

Bo przylazło z PS2 ;)

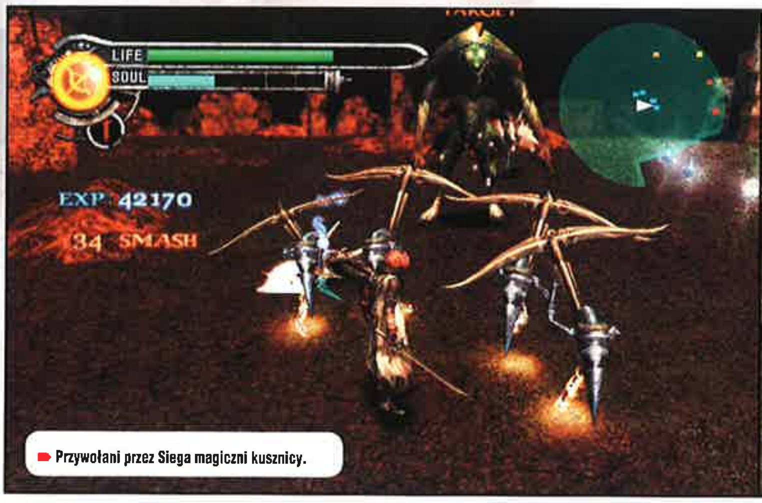
Powiedzmy szczerze - **od strony technicznej piękna to ta gra nie jest**. Widać od razu, że grafika robiona była z myślą o konsoli, co skutkuje tym, że do PeCetowych produkcji jest jej diabelnie daleko. Przede wszystkim trudno przeoczyć tu fakt, że tekstury są w **niskiej rozdzielczości**, co zapewne da się przeżyć na ekranie telewizora, ale duet Radeon i Samsung dający obraz ostry niczym klinga siegowego miecza, obnaża tę niedogodność bezlitośnie. **Nie pomaga podbijanie rozdzielczości**, co porównać by tylko można do pudrowania zleżałej padliny - w 1024 x 768 oprawa nadal szczerzy spróchniałe ząbki i chucha nieświeżo, na dodatek chrupiąc na całkiem niezłym sprzęcie.

To nie oprawa jest głównym grzechem Chaos Legionu - dużo bardziej od niej przeszkadzają nuda i ogólny brak ikry.

Oprawa (ożywiana niekiedy przez materializujących się wrogów) prezentuje się **nawet nieźle**. Jednoznaczną ocenę oprawy utrudnia też fakt, **że nie sposób** odmówić temu, co się widzi, pewnej nierealnej gotyckiej stylowości i wysmakowania pod względem koncepcyjnym. Nie mogę się też przyczepić do jakości przerywników filmowych - moim zdaniem, **doskonała robota**.

Zieeew...

To nie oprawa jest jednak głównym grzechem Chaos Legionu - **dużo bardziej od niej przeszkadzają nuda i ogólny brak ikry.** Walka często jest tylko **chaotyczną i nierzadko frustrującą rąbanką**, polegającą na pstrykaniu fire'a w nadziei, że uda się roztrącić wrogów, którzy obłażą Siega jak mrówki. Potyczki są zresztą umiarkowanym wyzwaniem, bo combosy i ruchy specjalne wykonują się właściwie same. Przez pierwsze 3-4 etapy intensywność bitew (masy przeciwników rozrzucanych przez Siega i jego legionistów, efektowne combosy) może się podobać, jednak stosunkowo szybko się to przejada.



Przywołani przez Siega magiczni kusznicy.

potworów i niszczenie celów wojownicy dostają punkty doświadczenia, które następnie przekuć można na nowe umiejętności. Podnoszenie współczynników poszczególnych podopiecznych wpływa na ich umiejętności bojowe - na to, ilu ich przybędzie na wezwanie. (Na dalszych etapach paradować można, na przykład, z obstawą 6 rycerzy z legionu Winy.) Ogólnie obecność legionistów w grze wnosi do niej **odrobinę strategii**, jako że warto się zastanowić, w kogo i w jakie jego cechy opłaca się inwestować, kogo zabierać „na akcję", a także kiedy przywoływać (tylko jeden typ legionistów naraz).

Nie sposób nie zauważyć archaicznych **bitmapowych wybuchów** towarzyszących niszczeniu większych celów. Całości nędzy dopełnia efekt **rozmywania się oddalonych obiektów**, który na telewizorze wygląda zapewne ciekawie, jednak na PC dokłada się do niskiej jakości tekstur i powoduje, że obiekty te brzydną jeszcze bardziej - o ich poszarpane krawędzie można pokaleczyć oczy.

Co by nie było, że graficy spierniczyli sprawę w całej rozciągłości, wspomnę, iż modele Siega oraz niektórych przeciwników są **całkiem udane**, a część efektów specjalnych (np. przezroczysta fala uderzeniowa wywo-

Z taką garstką można sobie jeszcze poradzić w pojedynkę.

Choć są plusy...

W jednym z etapów zamiast Siega sterujemy **Arcią** - dziewczyną, którą Sieg spotyka na drodze ku twierdzy Delacroix. Szkoda, że **tylko w jednym**, bo częstsze przesiadki z miecza na dwa pistolety może nieco podpompowałyby grywalność.

Przywoływanie i rozwój legionistów uważam za **pomysł świetny** (gdyby nie on, gra trafiłaby być może do Kaszanki), lecz zmarnowany, bo cała reszta mu nie dorównuje, co po części jest winą słabej konwersji na PC.

To i tak do piachu

Jeśli ktoś bardzo tęskni za prostym i niezobowiązującym mordobiciem, może Chaos Legion obwąchać, w innym zaś przypadku nie ma to większego sensu. Capcom było na dobrej drodze do zrobienia świetnej gry akcji – tyle, że gdzieś tę drogę zagubiło.

5+

WYMAGANIA
Win: 98/2000/ME/XP
Procesor: PIII 1 GHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 64 MB

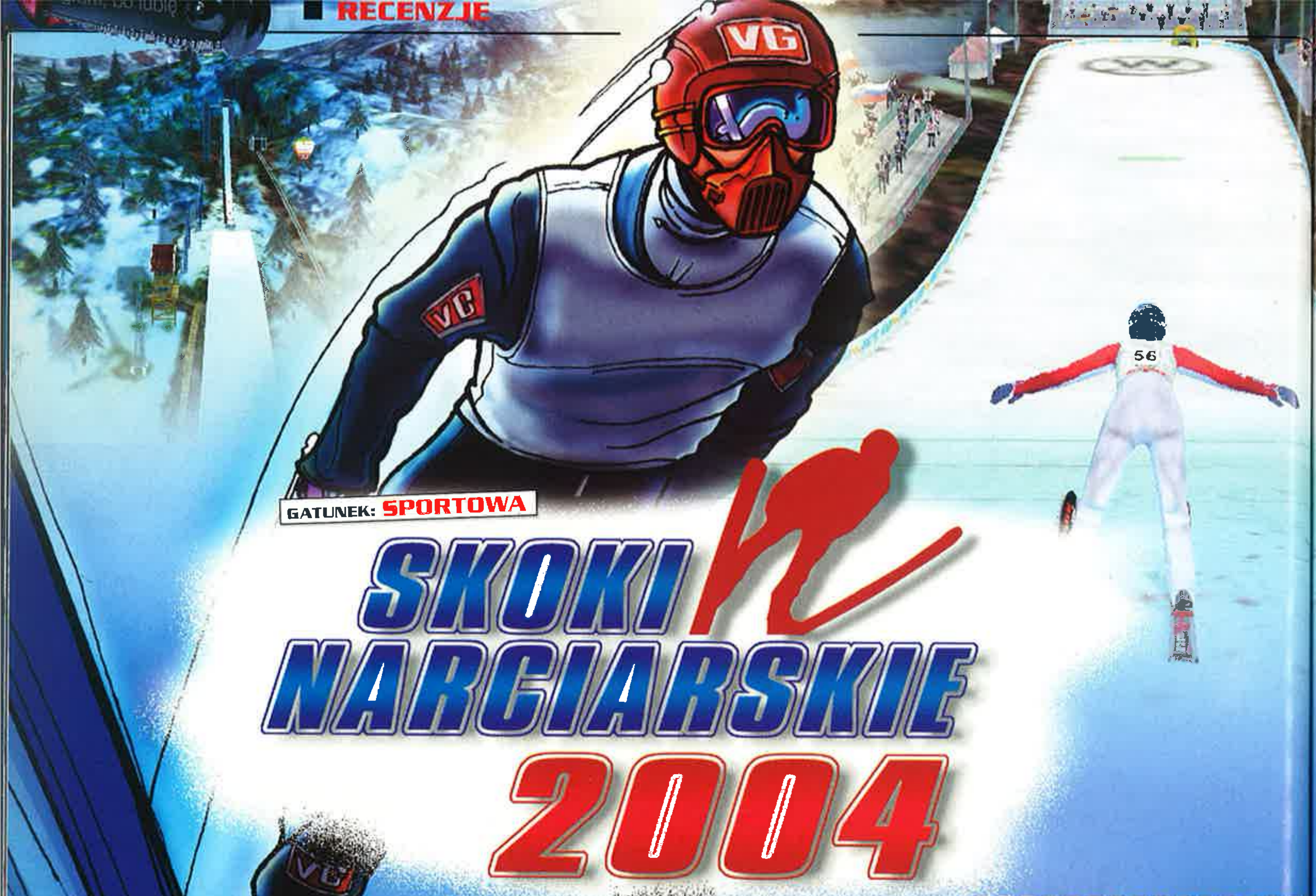
Producent: Capcom
Dystrybutor: Capcom

⊕ przywoływanie i rozwój pomagierów
⊕ gotycki klimat
⊕ bardzo dobre przerywniki filmowe

⊖ przeniesiona żywcem z konsoli grafika nie zachwyca
⊖ denny design etapów

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	5
AUDIO	6

www.capcom-europe.com/minisites/chaoslegion



GATUNEK: SPORTOWA

SKOKI NARCIARSKIE 2004

mGamer

Kiedy się porwałem na recenzowanie Skoków Narciarskich 2004, byłem gotowy na wiele. W końcu grałem w wersję ubiegłoroczną i miałem ogólny pogląd na sytuacje, na jakie warto być przygotowanym. Doświadczenie wyniesione z edycji 2003 rzeczywiście się przydało, jednak nie uodporniło mnie całkowicie na „bonusy", od jakich co i rusz wysypuje się program...

Encyklopedia Skoków

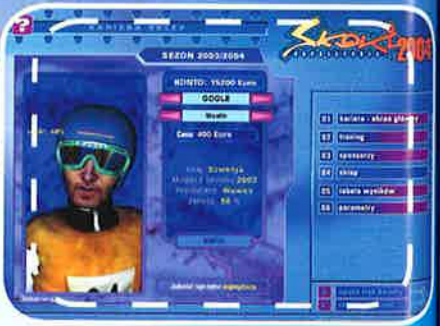
Dostępnym z poziomu menu start dodatkiem do gry jest Encyklopedia Skoków. Coś łudząco podobnego poznaliśmy już przed rokiem. Nawet szata graficzna i podkład muzyczny zostały zachowane z wersji 2003. Encyklopedię poddano tylko delikatnym aktualizacjom połączonym z wprowadzeniem trzech nowych działów (opisujących technikę skoków etc.). Te aktualizacje nie zawsze są do końca fortunne. Do Wywiadów wrzucono kilka felietonów, a na przykład informacje na temat Letniego Grand Prix w ogóle obeszły się bez update'u.

Nie byłoby furii i białej gorączki, gdyby ktoś **porządnie przetestował** finalny produkt przed posłaniem go do tłoczni. Drobne przekłamania graficzne można stosunkowo łatwo wyeliminować - wystarczy zainstalować najnowsze sterowniki do karty graficznej, które zresztą przezornie wrzucono na płytkę. Lekarstwa na **dużo bardziej uciążliwy bug** - powodujący coś w rodzaju pozornego zawieszania się gry w menu, **nie udało mi się odkryć**. Wydany wkrótce po premierze patch również niczego tutaj nie poprawił. Błąd ten należy do tych z gatunku **wybitnie irytujących**. Na niedomiar złego najczęściej przytrafia się to w trybie kariery, w którym reset oznacza utratę stanu gry.

Pierwsze wrażenia

Widać kolosalny postęp w porównaniu z **wersją ubiegłoroczną**, ale też olbrzymie zacofanie, jeśli spojrzeć na to wszystko przez pryzmat produktów EA Sports. W menu przyjdzie nam spędzić mnóstwo czasu, zatem estetyka i intuicyjność to dwie najważniejsze cnoty, jakimi powinno się ono odznaczać. A i z estetyką, i intuicyjnością jest raczej **bardzo tak sobie**.

Początkowo wydawało mi się, że SN2004 to gra znacznie łatwiejsza od poprzednich. Zziajany po długim i wyczerpującym dniu usiadłem do komputera. Klik, klik - 125 metrów. Klik, klik - 128,5 m. Klik, klik - 132 m. Hm... coś troszkę za łatwo. Chwila zastanowienia. No jasne, z biegu odpaliłem **tryb zręcznościowy**. To dobra rzecz dla tych, którzy nie mają czasu na rozwijanie umiejętności własnego zawodnika i nie lubią kończyć każdego konkursu na serii kwalifikacyjnej. Zaimplementowany został po raz pierwszy właśnie w bieżącej wersji Skoków.



Wirtu(re)alne skoki

Zupełnie odmienną opowieść stanowi **tryb realistyczny**. Przede wszystkim zdecydowanie inaczej wygląda sam skok. Doszedł szereg nowych elementów - zaczynamy od utrzymania właściwej, aerodynamicznej sylwetki na rozbiegu. Wiele zależy też od wiatru. Musimy (i tu nowość) zapanować nad równowagą zawodnika przed przekroczeniem linii sędziowskiej. Wygląda to na banał, jednak przy bardzo dalekich skokach narty zaczynają się rozjeżdżać, kantować i sprawa się komplikuje.

Za to, jak skoczek reaguje na podmuchy wiatru oraz to, jak zmienia się długość skoku w zależności od precyzji gracza, należy się twórcom **kilka ciepłych słów**. Pochwała fizyki lotu w ogóle jest najlepszą rzeczą, jaką mogę napisać pod adresem SN2004. Co prawda, pozostał wrażliwy temat realności wybicia się z progu, ale to szczęśliwie zdaje się średnio-gorzką pigułką, jaka wobec ogólnego poczucia realizmu da się

przełknąć. Zwłaszcza że prawdziwe wady SN2004 leżą zupełnie gdzie indziej. Zapytajmy na przykład...

Gdzie są powtórki???

Nie jestem w stanie jakoś sobie logicznie wytłumaczyć **tajemnicy nieistniejących „riplejów"**. Gra, po której spodziewałbym się całego panelu do edycji powtórek (vide Driver), pozbawiona jest najskromniejszej możliwości oglądania tychże. Tak się po prostu nie godzi! Brakuje nawet instant replaya po pobiciu starego rekordu o kolejne 10 metrów. Zapis, który wszystkie stacje telewizyjne powtarzałyby do znudzenia, tutaj w ogóle nie wpadnie w nasze ręce. Rzecz absolutnie kuriozalna.

Co, gdzie, kiedy i kto...

Terminarz wirtualnego Pucharu Świata pokrywa się z tym rzeczywistym. Daty nie są może najważniejsze, ale obecność w grze wszystkich skoczni, na których tegoroczny cykl zawodów ma miejsce, warto odnotować. Tych skoczni jest chyba nawet więcej - doliczyłem się ich bowiem aż trzydziestu dziewięciu - w tę liczbę wpisują się też obiekty bliźniacze, czyli takie, które mają różne punkty konstrukcyjne, ale leżą w tym samym miejscu.

Zespół L'Art jawi się jako świetnie przygotowany do marnowania idealnych okazji. Jak już uda im się napisać całkiem przyzwoitą gierkę, to obligatoryjnie wpakować w nią muszą garść mącących całość bugów.

Tryb kariery daje nam szansę uczestniczenia **w każdym rozgrywanym w tym sezonie konkursie**. Łącznie z turniejem Czterech Skoczni, Mistrzostwami Świata oraz Mistrzostwami w Lotach Narciarskich. Rzecz jasna, dostęp do tych zawodów także pozostaje poza trybem kariery, w którym dodatkowo dochodzą zawody drużynowe. Wabikiem, jaki powinien was do nich zachęcić, jest możliwość (tylko w tym trybie) skakania jako Małysz, Mateja, Pochwała czy którykolwiek inny rzeczywiście istniejący zawodnik. W pozostałych trybach gry uczestniczymy już tylko jako bezimienny „Praktykant" albo wykreowany własnoręcznie zawodnik.

Skoro o skoczkach z reala mowa - podobnie jak to bywało w poprzednich wersjach Skoków Narciarskich, tak niestety i teraz **prawdziwe nazwiska są domeną jedynie polskiej kadry**. Sportowcy innych narodowości mają radośnie przekształcone personalia. Konkurowanie ze *Sfenem Hanawaltem* albo *Jene Achonanen* z całą pewnością nie jest istotną wadą gry, ale skłamałbym mówiąc, że nie ma to dla mnie najmniejszego znaczenia. Możemy z tym jednak zrobić porządek. Aby przywrócić nazwiska do występującej „w przyrodzie" postaci, skorzystać winniśmy z **edytora** umieszczonego w panelu zarządzania zawodnikami.

Komentarze

Trudno oprzeć się wrażeniu, że komentarze mają **wyłącznie wymiar marketingowy** – i tu, kolejne dwie znane persony, których nazwiska można (i trzeba) wykorzystać w kampanii promującej tytuł. Zamiast rozwodzić się nad jakością systemu komentarzy (bo to on, jak mniemam, winien jest wszystkim niedostatkom na tym tle), lepiej byłoby spuścić głowę i **przemilczeć ten temat**. Gadać naprawdę nie ma o czym. Prezentacja zawodnika na belce - zapomnijcie. Drobne dygresje i ledwo wyczuwalne wycieczki osobiste - gdzie tam. *"Świetne wyjście z progu! Wysoki pułap lotu, będzie daleki skok!", „Kapitalna sylwetka, lewa narta mu troszkę odchodzi, leć Adam, leć!"* - nasłuchajcie się tego w telewizji, bo w grze okazja się nie trafi.

Poza Małyszem reszta nazwisk nieco odbiega od oryginalnych wersji.

Celowo zwlekam z odnotowaniem, jacy panowie udzielają głosów w grze. Nie chcę ich w żaden sposób obwiniać za ostateczny kształt tego, czego stali się udziałem. To już przecież nie od **Macieja Kurzajewskiego** i **Marka Rudzińskiego** zależało, jak ich kwestie zostaną wykorzystane w grze. A wykorzystane zostały słabo, bardzo słabo.

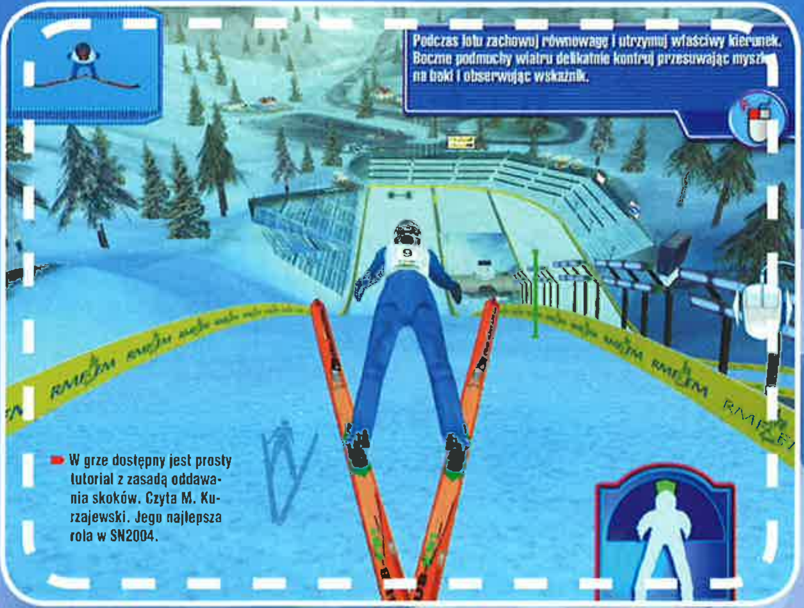
Ocena za styl

Wrażenia wizualne **nie są fantastyczne ani szałowe**, jednak trudno konkretnie do czegoś się przyczepić. Ot, urok **solidnej średniej klasy** - naturalne zachowanie się skoczków, kocie ruchy a la Matrix w końcu przestały obowiązywać. W fazie lotu i na zeskoku karmieni jesteśmy nie suchą, sztuczną i poskładaną byle jak zlepką animacji, ale godziwym, w świetle dzisiejszych warunków technicznych, repertuarem dobrze animowanych zachowań zawodnika. Doskonale widać to w przypadku lądowania. Skoczek ucieka się do wszelkich metod, by utrzymać równowagę - wygląda to bardzo przekonująco. Gdy nie sposób wyjść z opresji - malowniczo pada na śnieg. Trzeba uczciwie zauważyć, że po upadku jest już powtórka z przeszłości - drętwy model po sznurku sunący w dół zeskoku.

Niech mi ktoś powie, dlaczego skoków mGamera z tej kamery pooglądać się nie da...

Telemark

Skoki Narciarskie 2004 **zaskoczyły mnie dwukrotnie**. Pierwszy raz na samym początku, kiedy nie spodziewałem się, że błędy w programie (tego, że pojawi się ich wiele świadom byłem od dawna) mogą w całej własnej złośliwości właściwie **uniemożliwiać rozgrywkę**. Gdy po długich bojach bugi te zneutralizowałem i chciałem już tylko spokojnie pograć, aby mieć za co „rozkwasić" grę w recenzji, okazało się, że... **nie jest ona wcale tak tragiczna. Ba, nie jest nawet zła.** Ale przez co musiałem przejść, by to odkryć - wolę nie mówić.


Podczas lotu zachowuj równowagę i utrzymuj właściwy kierunek. Boczne podmuchy wiatru delikatnie kontruj przesuwając myszkę na boki i obserwując wskaźnik.

W grze dostępny jest prosty tutorial z zasadą oddawania skoków. Czyta M. Kurzajewski. Jego najlepsza rola w SN2004.

6+

WYMAGANIA
Win: 98/XP/2000
Procesor: PII 400 MHz
RAM: 64 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: L'Art
Dystrybutor: Dobra Gra

⊕ ładna grafika
⊕ spory realizm
⊕ rozbudowany tryb kariery i szereg innych modeli gry

⊖ brak powtórek!
⊖ słabe komentarze
⊖ bugi, bugi, bugi!

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	7
AUDIO	5

www.dobragra.pl/skoki2004

Uboga i statyczna grafika poraża.

Kurka w Ogniu: Polowanie na Kurczaki

Night Mare

Branża gier w Polsce jest specyficzna. Wydanie dobrej produkcji wcale nie gwarantuje satysfakcjonujących wyników – co nikogo nie powinno dziwić. Ale już to, że totalny knot może się okazać (i nader często tak się dzieje) wielkim komercyjnym sukcesem – jest raczej ewenementem.

Od razu zaznaczę, że recenzja ta nie będzie typowa. Jeśli ktoś spodziewa się, że będę tu truł o takiej grze jak Kurka w Ogniu, poważnie się zawiedzie - szkoda na nią miejsca, które można spożytkować lepiej. Ja osobiście dałbym tu **dużą gołą babę**, ale obawiam się, że nie byłoby to do końca stosowne - stąd też (korzystając z okazji) zamiast tego podzielę się kilkoma refleksjami.

Przyjrzyjmy się listom Top 10 największych polskich sieci sprzedających gry. Co tam widzimy? Drugie miejsce - Vice City, wszystko w normie. Dalej znajdują się oczywiście jakieś Simsy oraz nieco starsze i świetne gry, które aktualnie można kupić za równowartość trującej kanapki z fastfoodu. Spójrzmy jednak na miejsce pierwsze... Co widzimy? Oczywiście - największy hit ostatnich miesięcy, kamień milowy w dziedzinie rozrywki komputerowej - **Maluch Racer Deluxe**!

Jak to możliwe? Czy rzeczywiście większość graczy w Polsce ma zainstalowaną na komputerze ową prostą ścigałkę? Oczywiście nie. Nie ma oficjalnych statystyk, ale gotów jestem założyć się o Qn`ika, że jest to jedyna gra, której liczba zainstalowanych oryginalnych kopii przekracza liczbę pirackich. Po prostu piratom **nie opłaca się kopiować gry, której oryginał można kupić za 30 złotych** - tym bardziej że jest ona tak żałosna, że żaden szanujący się* gracz po nią nie sięgnąłby.

Kto Malucha kupił? Widzę dwie możliwości - albo normalny gracz, któremu 30 złotych już do portfela się nie zmieściło, a nie chciał miętosić banknotów w dłoniach - i kupił grę, albo ewentualnie ktoś, kto ma PC, miał kiedyś Malucha i zobaczył tę grę w sklepie. Jako że prasy fachowej nie widział na oczy, gier raczej nie lubi, ale sentyment tkwi w każdym - wysupłał pieniądze.

Nie bez znaczenia są tu pieniądze. W Polsce dobrze sprzedają się **gry tanie, niemające wielkich ambicji**. Poza Maluchem (notabene dystrybutor poszedł za ciosem i już wypuścił **Poldek Driver** oraz zapowiedział **Trabi Racer**) wielkim sukcesem wydawniczym okazała się **Kurka Wodna** - gra z trywialnie prostymi zasadami i sympatyczną dwuwymiarową grafiką. Kosztowała niewiele (zdaje się, że około 20 złotych) i z miejsca stała się hitem. Dlaczego? Widać - trafiła na niszę.

Czas wreszcie przejść do tego, co miało być treścią tej recenzji - **wrażeń z gry w Kurkę w Ogniu**. Na początku chcę złożyć wyrazy uznania ludziom odpowiedzialnym za tytuł - znakomita gra słowna połączona z tanim chwytem - wszak gracze mogą pomyśleć, że jest to kolejna część niezłej Kurki Wodnej i odruchowo zagarnąć ją do koszyka. Jednak mój zachwyt nad tytułem nieco zelżał po tym, jak grę zobaczyłem. Jej podtytuł to Polowanie na Kurczaki. Spędziłem nad nią jakiś czas, ale niestety nie udało mi się zbyt wielu kurczaków upolować - gdyż w grze po prostu one **nie występują** (a jeśli już na siłę można coś określić tym mianem i tak pojawia się to w ilościach śladowych). Mamy kosmitów, ptaszyska, kościotrupy i inne różniaste dziwolągi - ale do kurczaków to za wiele postrzelać nie można. Nic zresztą dziwnego - gra **nie jest polska** (choć **dobrze zlokalizowana**, rzec trzeba), odpowiedzialni za nią Austriacy nie musieli zważać na trendy na polskim rynku.

Jak wygląda sama gra? **Brzydko i ubogo.** Ot, strzelamy do pojawiających się wszędzie na dziewięciu planszach przeciwników (z czego jedna jest bonusowa). Ani to fascynujące, ani odkrywcze - za to znacznie gorzej zrealizowane niż pierwsza Kurka Wodna. Jeślibym miał polecić coś z tego gatunku, na pewno nie byłaby to żadna z wymienionych wyżej pozycji, ale Virtua Cop 2 autorstwa Segi i wydane na PC wiele lat temu. Wciąż nie ma ona sobie równych na domowych blaszakach.

Kurka w Ogniu - Polowanie na Kurczaki kosztuje w sklepach **aż 30 złotych**. Szczerze wątpię, aby jakikolwiek czytelnik CDA (czyli - było nie było - człowiek dość obeznany z branżą gier i wiedzący, co dobre) ;-) skusił się na nią. Jednak pro forma powiedzieć to muszę - trzymajcie się od tej gry z daleka. Tym bardziej że za kasę, jaką należy na dzieło Austriaków wydać, w promocji w supermarkecie kupimy **dokładnie 10 kg, i to już oskubanych, kurcząt**. Jeść, nie grać!

(*) dywagacje na temat, czy szanujący się gracz w ogóle sięgnąłby po wersję piracką czegokolwiek, pozostawię Smuglerowi. Ja tu tylko sprzątam - nie prowadzę krucjaty.

2

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: Pentium
RAM: 16 MB
Akcelerator: niepotrzebny

Producent: KOCH Media AG
Dystrybutor: Techland

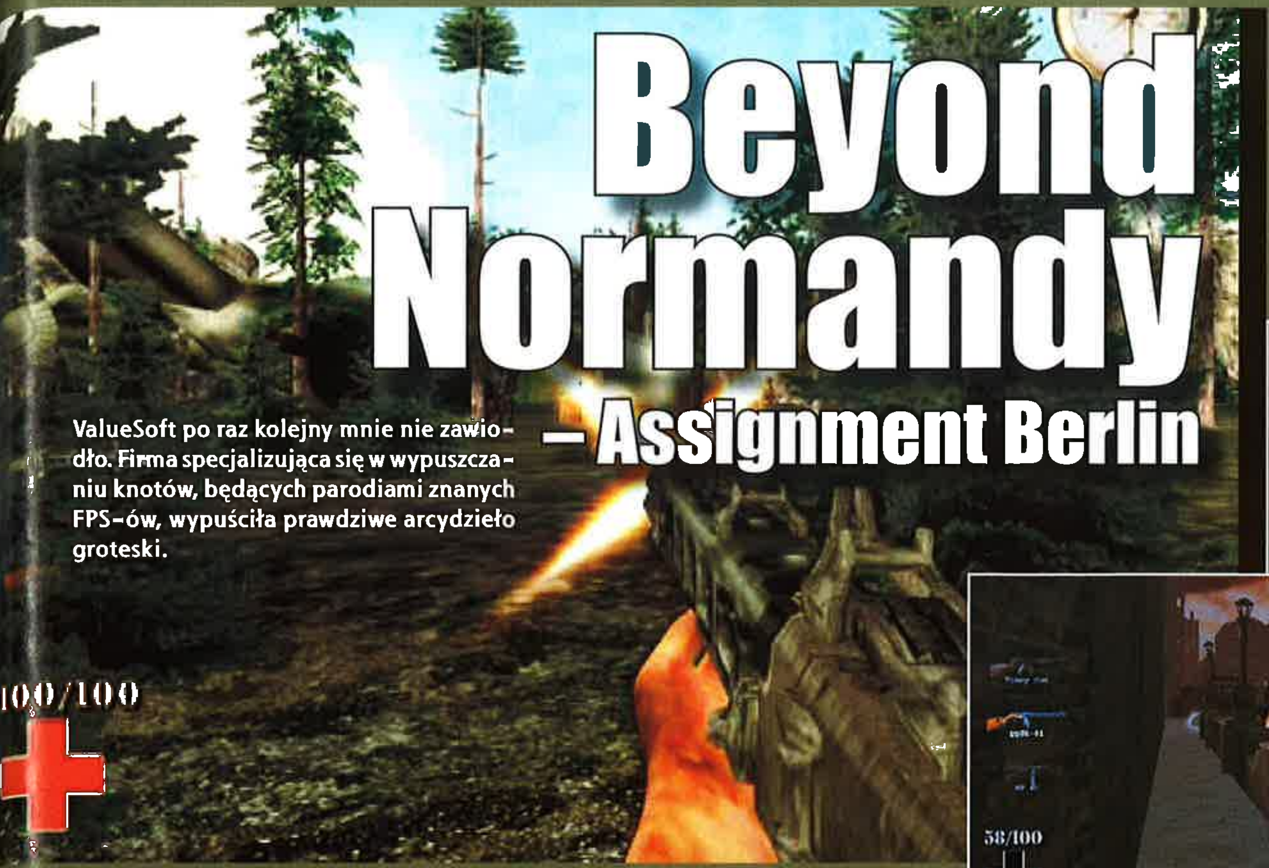
⊕ bardzo małe wymagania sprzętowe

⊖ cała reszta
⊖ a szczególnie cena 29,90 zł

www.techland.pl

Nie dotykać - nawet rożnem!

Beyond Normandy – Assignment Berlin



ValueSoft po raz kolejny mnie nie zawiodło. Firma specjalizująca się w wypuszczaniu knotów, będących parodiami znanych FPS-ów, wypuściła prawdziwe arcydzieło groteski.

Z pepeszą człowiek czuje się w Berlinie pewniej!

Eld

Sam tytuł wiele wyjaśnia. Jako dzielny żołnierz aliancki przemierzamy stary kontynent w kierunku stolicy III Rzeszy. I to w zasadzie wszystko, co powinniście wiedzieć o fabule.

MP40 w dłoń!

Pierwsze, co rzuca się w oczy po rozpoczęciu gry (oprócz wyśmienitej grafiki rodem z AD 1993), to **poruszanie się bohatera**. Widać tu wyraźne inspiracje kultowym Księciem. Hero porusza się niemal dokładnie tak samo jak Księciulo w Duke Nukem 3D. Tzn. – jeszcze mniej naturalnie.

Nasz chwacki aliant uzbrojony jest niczym **pieszy odpowiednik F-16**. Dźwiga ze sobą masę żelastwa - począwszy od tak mało efektywnych pukawek jak Luger czy Nagant, poprzez Mausera czy Garanda i broń automatyczną typu MP40 czy pepeszę aż po broń ciężką w postaci np. panzerfausta. Rzecz jasna, ten cały arsenał działa mniej więcej tak jak w super-hiper kultowym Wolfenstein 3D. Mówiąc wprost, strzelając z np. MP40 ma się wrażenia, jakby się kropiło kropidłem z wodą święconą, a nie z pistoletu maszynowego. No i oczywiście pomiędzy bajki możemy włożyć coś takiego jak **system obrażeń**. Headshot ma taki sam skutek jak trafienie w korpus, na ten przykład. W niczym to jednak nie zmienia faktu, że nie możemy się czepiać autorów za tak lekkie niedoróbki. Miał ktoś z was żale do id za realizm Wolfa 3D?

Tarcze strzelnicze

Przeciwnicy prezentują godną pochwały (za podtrzymywanie przy życiu żywych legend FPS) postawę następcy Wolfsteina 3D. Nie ma mowy o jakimś unikaniu kul, chowaniu się, czołganiu, kucaniu czy czymś w tym rodzaju. Kolesie stoją wyprostowani jak drogowskazy i czekają na kulkę. To pięknie z ich strony – widać, że zasady Pierre'a de Coubertina dotyczące fair play przyswajali sobie od dziecka. Oprócz makiet żołnierzy jest tu także trochę sprzętu ciężkiego, jak chociażby Tygrysy. Ba, możemy sobie nawet trochę pojeździć dżipem, prawie jak w MOH. Zresztą większość zadań przypomina MOHAA. Podziwiać należy autorów za tak udane połączenie historii współczesnej (MOH) z epoką lodowcową (Wolf 3D, Duke 3D). Brawo!

Jak na wojnie

Graficy Assignment Berlin to chyba są zafascynowani Czeczenią. **Wszystko tu jest szare, takie wymarłe i pozbawione szczegółów**, niczym Grozne po zaciekłych walkach. Nie jest to, rzecz jasna, żadna aluzja do umiejętności twórców, bo nie wątpię, że gdyby się sprężyli, obdarzyliby nas dziełem wizualnie nie gorszym od CoD. Tylko zrobili to na przekór graczom, by pokazać, że gra w roku 2003 nie musi wyglądać rewelacyjnie, aby nami wstrząsnąć. Mną wstrząsnęła dogłębnie. Pięknie wyglądające postacie wrogów i bronie, dużo lepsze od tych z **Wolfensteina 3D**. No i te animacje, powiadam wam, że deklasują wszystkie te legendarne gry, łącznie z Another World, w którym przecież animacja postaci jest zdumiewająca. Cóż za gracja i elegancja!

Mamy rok 2003...

...więc nie rozumiem, dlaczego autorzy nie wydali Beyond Normandy – Assignment Berlin w roku 1993? Wtedy byłby to murowany hit, który mógłby śmiało walczyć o palmę pierwszeństwa z Wolfensteinem 3D. A tak to możemy potraktować Assignment Berlin jako swoistą parodię RTCW czy CoD. Grunt to podejść do tej gry z humorem, a można się naprawdę nieźle uśmiać.

A tak to możemy potraktować Assignment Berlin jako swoistą parodię RTCW czy CoD

Nie ma to jak poręczny MG 42 w dłoni

1

WYMAGANIA
Win: 98/ME/2000/XP
Procesor: PIII 600 MHz
RAM: 128 MB
Akcelerator: 32 MB

Producent: ValuSoft
Dystrybutor: ValuSoft

⊕ nie stwierdzono
⊕ no dobra, grafika jest mniej tragiczna niż cała reszta

⊖ za wiele by wymieniać... po prostu gra to jeden wielki minus

www.valusoft.com

CZYTELNICY NADESŁALI >>

VETO!

MASZ PRAWO
1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM (*) CDA
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków)
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane :)

(*) albo w poprzednim, niech tam :)

VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO!

NBA Live 2004

VETO Nie zgadzam się z oceną gry NBA Live 2004. Mimo iż w kilku momentach się z wami zgodzę, ocena jest przerażająco niska. Po pierwsze - Qn`ik przesadził ze stwierdzeniem, że inwencja producentów z EA Sports skończyła się w 1998 roku. NBA Live jest coraz bardziej ciekawe, można zaobserwować coraz więcej dobrych pomysłów. Po drugie - na minus uznano „wpadki", które czasem popełniają obrońcy obu drużyn. Uważam to za wielki plus, bo mecz jest wtedy bardziej realistyczny. Niezadowolenie, że mało zmieniono, także jest nieuzasadnione. Nic nie wspomnieliście o nowym trybie Dynasty, który jest jednym z ważniejszych i lepszych w tej grze. Reszta, czyli opcje takie jak możliwość kupienia butów dla zawodnika NIE MAJĄ dawać satysfakcji graczowi, gdyż są one po to, aby w przypadku kompletnego przejścia gry (na wszystkich poziomach, większością drużyn) móc jeszcze trochę przy NBA pozostać. Na koniec jeszcze kilka słów - poprzedni tytuł z roku 2003 dostał ocenę 9. Czemu więc ulepszona jego wersja ma mniejsze uznanie? Jak dla mnie 8+\9.

State of Emergency

VETO Możecie nazwać mnie totalnym świrem oraz zdemoralizowanym człowiekiem, ale ja lubię gry, w których mogę się wyżyć. Tytuły pokroju Postala 2 czy Blood 2: The Chosen bawią mnie niesamowicie i nic nie działa na mnie tak uspokajająco jak podpalenie kilku niewinnych ludzi tudzież zrobienie z kota tłumika do pistoletu. I do takich właśnie gier należy State of Emergency.

Po pierwsze, SoE na pewno zasługuje na wyższą ocenę, a to dzięki wspaniałym grywalności i miodności, która wylewa się z naszego monitora. Gra bawi niesamowicie i temu nie można zaprzeczyć - przecież każdy war... znaczy się gracz wie, że nie ma, jak to pobić kilkuset ludzi. A do tego czynu można użyć kilku rodzajów broni, które działają bardzo uspokajająco na naszych wrogów.

Secundo, gra posiada fantastyczny klimat. Wszędzie biegają spanikowani ludzie, policjanci za nami biją się z konkurencyjnym gangiem, a na nas biegnie tylko pięćdziesięciu żądnych krwi wrogów, którzy tylko myślą, by z naszego ciała zrobić karmę dla kanarków. Naprawdę wszystko to wygląda wręcz rewelacyjnie. Jednak nie można tego opisać na kartce i trzeba to dopiero samemu zobaczyć.

Trzecim bardzo ważnym plusem gry są lokacje, które bardzo mocno mnie zaskoczyły. Są bardzo duże, a co najważniejsze zróżnicowane, dlatego nikt nie powinien się nudzić. Dzięki temu wzrasta żywotność gry, w którą można grać bardzo długo i bawić się przy tym równie dobrze jak zaraz po jej zakupie.

Epilog - jak widzicie, gra zasługuje na o wiele wyższą ocenę i według mnie, powinno to być 8+. SoE jest jedną z tych gier ze znakiem „Kuba Rozpruwacz poleca". Jednak moim zdaniem - się nie przejmujcie, a jakby się o mnie pytało dwóch panów chodzących z kaftanem i mówiących, że jestem zagrożeniem dla bezpieczeństwa ludzi - to mnie nie znacie, i nawet nigdy tego tekstu nie czytaliście.

Caleb

VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO! VETO!

Max Payne 2

VETO Nie zgadzam się z oceną wystawioną przez autorów recenzji gry. Powinna ona dostać 9, 9+, a nie 7.

Po pierwsze, nie rozumiem czepiania się, że nie widać odbicia w lustrze. Po prostu gra w pełni wykorzystuje możliwości lepszych kart z serii Radeon (osobiście mam GF 4 TiT). Zatem trzeba się zaopatrzyć w Radeona. Nie sądzę, żeby był to błąd gry. Ciekawe, co będzie z Half-Life'em 2, który także (by zobaczyć wszystkie efekty) wymagał Pixel Shadera 2.0).

Po drugie, czemu w stopce grafika dostała tak małą ocenę (8). To Nosferatu dostaje 7, a Max Payne 2 tylko 8? Jakości grafiki tych dwóch gier nie będę porównywał.

Po trzecie, fabuła. Jest wspaniała (choć po tym, co Max Payne wyprawiał w „jedynce", powinni go uznać za psychopatycznego mordercę). Wątek miłosny i znów nieszczęśliwy koniec. Fabuła jest na plus.

Po czwarte, muzyka. O niej nie będę się wypowiadał. Po prostu profesjonalizm i muza na koniec gry - także niezła.

W sumie: 9+. Grywalność: 9+. Video: 9+. Audio:9

od redakcji: w ocenach cząstkowych nie stosujemy plusów...

Commandos 3

VETO VETO do oceny, jaką wystawił Pepin!!! Nie wymienił wszystkich wad gry, przez co zapewne powodowany jeszcze sentymentem do serii zawyżył jej ocenę (IMHO oczywiście). Dlaczego gra nie zasługuje na 7, a co najwyżej 5 (ocena dla wielbicieli i fanatyków serii, cała reszta 6). Oto argumenty:

1). Krok wstecz w stosunku do części poprzednich, np. brak poziomów trudności, jedna jedynie słuszna rozdzielczość ekranu.
2). Odejście od idei współdziałania komandosów.
3). Skierowanie sposobu gry w stronę akcji, zamiast taktyki i planowania.
4). Wątek fabularny służy tylko sztucznemu dzieleniu misji/map na mniejsze kawałki.
5). Gra wygląda jak niedokończona (lub zrobiona bez jakiegokolwiek planu). Złodziej ma wytrychy - konia z rzędem temu, kto wie, gdzie i po co można je zastosować! To samo tycz się drabinki sznurowej (choć tę na upartego można, ale po co) oraz kotwicy nurka - w jedynej misji, w jakiej możemy nim sterować, nie ma jej gdzie użyć?! W misji w Berlinie jeden z oficerów ma wytrychy? Po co - jak nie mamy złodzieja!, a może był albo miał być - ale to już tylko spekulacje.

Podsumowując, gra jest wtórna i widocznie gorsza nie tylko od 2, ale i od BtCoD Zamiast wydawać 140 zł (broń Boże, nie kupować pudełkowej wersji) lepiej jeszcze raz zaliczyć 2 lub ją kupić, jeśli się nie ma. Gdyby był to dodatek do 2 i kosztował 70 zł to jeszcze dałoby się znieść ocenę, jaką gra otrzymała.

Roman „RoZy" Życiński

Mam inne zdanie!

TAWERNA RPG

donosi
Valkiria

Pod adresem **www.tempus.valkiria.net** dostępna jest już w pełni grywalna wersja tytułu bitewnego **Tempus Ignis**. Na szczególną uwagę zasługuje nowoczesny system zdobywania doświadczenia i rozwoju jednostek.

Od pewnego czasu na polskim rynku dostępna jest gra karciana **WarCry**, której akcja dzieje się w Starym Świecie - uniwersum znanym wszystkim miłośnikom gry Warhammer Fantasy Role Play oraz Warhammer Battle.

W dniach od 29 stycznia do 1 lutego w Krakowie odbędzie się **konwent miłośników fantastyki** Krakon. Więcej informacji na ten temat znajdziecie pod adresem www.krakon.org.

Pojawiła się druga część opowiadań o nowych przygodach inkwizytora Mordimera autorstwa Jacka Piekary. Książka nosi tytuł **„Młot na czarownice"** i została wydana przez Fabrykę Słów.

Trwają prace nad **polską karcianką** pt. VETO! Zadaniem graczy jest poprowadzić jedną z frakcji (m.in. ród Radziwiłłów i Wiśniowieckich) do zwycięstwa. Można tego dokonać m.in. dzięki zajazdom, pojedynkom i przekupstwom. Zestawy startowe i dodatkowe mają trafić do sprzedaży **w połowie 2004 roku.**

Niedawno w Internecie pojawiła się zapowiedź gry fabularnej opracowywanej przez debiutujące wydawnictwo Stalowa Twierdza i opartej na prozie **Konrada T. Lewandowskiego.** Chodzi oczywiście o książki, których akcja dzieje się w świecie kotołaka Ksina.

Minęły Święta, powitaliśmy Nowy Rok i wydawałoby się, że nadejdzie czas zastoju na rynku. Teoretycznie pisarze, twórcy i wydawcy powinni przycichnąć na co najmniej dwa miesiące, by odpocząć od wytężonego przedświątecznego zalewu nowości. Tak jednak nie jest. Zapowiedzi na pierwszy kwartał 2004 roku są iście imponujące. Mam nadzieję, że część z nich was zainteresuje. Oczywiście polecam gorąco wizytę na serwisie www.valkiria.net i stronie www.tawerna.rpg.net, na której znajdziecie więcej szczegółów dotyczących publikowanych tu informacji.

Artur "ARTUT" Machlowski
artut@valkiria.net

Pewnego razu grupa młodych zapaleńców z Warszawy postanowiła napisać, i wydać, grę fabularną. Znaleźli firmę, której właściciel zainteresował się pomysłem. Spodobał mu się entuzjazm autorów. Skalkulował koszty i postanowił zadebiutować na rynku. W ten oto sposób w listopadzie 2003 roku do sklepów trafiła gra fabularna **Arkona**.

Gruby podręcznik oprawiony w twardą okładkę zawiera **320 kolorowych stron na pięknym kredowym papierze**. Jest to jedna z najlepiej wydanych gier RPG na polskim rynku, która śmiało może stawać w szranki nawet z zachodnimi produkcjami, takimi jak choćby Dungeons & Dragons.

Świat Arkony to **historia alternatywna, w której Mieszko I nie decyduje się przyjąć chrześcijaństwa**. W sto lat później państwa słowiańskie pozostają wciąż w wierze pogańskiej i prowadzą nieustanną wojnę z chrześcijanami. Główne zagrożenie bierze się zza zachodniej granicy, za którą bez przerwy trwają potyczki i sporadycznie wybuchają większe wojny.

Kościół jest wyjątkowo dobrze zorganizowany i dysponuje jak na owe czasy wysoce rozwiniętą techniką. Zakonnicy - oprócz odprawiania modłów - zajmują się również tworzeniem nowych machin wojennych, pancerzy i wyjątkowych egzemplarzy broni.

Warto dodać, że w grze możemy znaleźć wiele motywów baśniowych, które pozwalają określić Arkonę mianem **„słowiańskiej fantasy"**. Nie brakuje wszelkiej maści strzyg, zmór, upiorów i wąpierzy. Słowianie dysponują potężną magią pogańskich bogów, którą strzegą tajemniczy kapłani.

Gra ma dobrą mechanikę, jednak **trudno ją nazwać szczególnie interesującą**. Wielu miłośników RPG na pewno zwróci większą uwagę na bardzo ciekawy opis świata. Niestety autorom nie udało się wyeliminować różnych „potworków" w tekście, przez co niektóre rozdziały trudno się czyta. Nie zmienia to faktu, że Arkona jest **warta uwagi**. Tym bardziej że stworzyli ją ludzie młodzi, pełni zapału i świeżego podejścia do tematu, co z pewnością należy jej zaliczyć na plus.

Autorzy gry zapowiadają już pierwsze dodatki do podręcznika podstawowego. Mają się one pojawić na początku stycznia. Na oficjalnej stronie **www.arkona.info** znajdziecie więcej szczegółów na ten temat.

ACTION FPP

SLip, e-mail: slip@cdaction.com.pl

Miałem tego nie pisać, ale jakoś nie mogę się powstrzymać, więc na samym początku pozwolę sobie na małe OT. Swego czasu, we wstępniaku do kącika poświęconego grom FPP w Action Plusie (niech mu ziemia lekką będzie), w numerze lutowym, napisałem „idzie luty, załóż grube buty". Allor (ówczesny Rednacz AP) stwierdził, że trochę mało się to wiąże z FPP i zmienił fragment bodaj na „idzie luty, załóż grube boty". :) W taki oto magiczny sposób, w wyniku zmiany jednej literki związek z grami FPP został osiągnięty. Może ktoś z was zna i potrafi w podobny (lepszy?!) sposób przerobić powiedzenia związane z pozostałymi miesiącami? Jeśli tak, na mail poproszę. :) OK, tyle tytułem wstępu, teraz zapraszam do zapoznania się z kilkoma ciekawostkami ze świata FPP i lektury opisu moda, który z poczciwego Q3A robi... western! :)

NEWS

Jakie gry chcecie zobaczyć na WCG 2004?

Organizatorzy World Cyber Games 2004 oświadczyli, że decyzję odnośnie tego, jakie tytuły będą grane w tym roku, pozostawią sponsorom i graczom. Głos na ulubioną grę oddać można, odwiedzając adres internetowy **http://www.worldcybergames.org/temp_poll/poll_game_2004.asp.** Z jednego numeru IP można głosować jednokrotnie.

Duke Nukem Forever w 2005 roku?!?

Ludzie z 3D Realms zafundowali graczom małą niespodziankę. Wszyscy jak jeden mąż spisali już grę Duke Nukem Forever na straty, tymczasem

jej ojcowie oświadczyli, że premiera gry została przełożona na 2005 rok, a powodem jest podobno (kolejna już zresztą) zmiana engine'u. Zamiast pisać własny komentarz do tej informacji pozwolę sobie skorzystać z fragmentu wypowiedzi niejakiego Zolfa, którą zaczerpnąłem ze strony www.fpp.cdaction.pl „(...) z całego serca życzę panom z 3DRealms, aby wydali »to« w 2005 roku, ale jak znam życie - gra wyjdzie gdzieś około 2345 (...)". Nic dodać, nic ująć. ;)

UT2003 - Checkmate Beta 3

Lubicie grać w szachy? :) A wyobrażacie sobie połączenie tejże właśnie gry z UT2003? Jeśli udało mi się wzbudzić w was choć odrobinę zainteresowania, to zapraszam na stronę **http://www.unnaturalgaming.com/checkmate/**, na której to znajdziecie najnowszą wersję moda do gry UT2003 zatytułowanego Checkmate. Nawiązuje on dość mocno właśnie do gry w szachy. Zabawa polega na walce dwóch teamów. W każdym z nich jeden gracz jest królem, a pozostali zawodnicy mogą się wcielić w inne figury szachowe, co nie pozostaje bez znaczenia na system punktowania fragów. Dla przykładu, jeśli gramy słabą figurą, za frag dostaniemy tym więcej punktów, im wyższa figurę z drużyny przeciwnej uda nam się wyeliminować. Zadaniem każdej z drużyn jest obrona własnego króla i wyeliminowanie tego drużyny przeciwnej.

Wydawca Sin 2 poszukiwany!

Firma Ritual Entertainment poinformowała, że prace nad drugą częścią gry Sin zostały już rozpoczęte. Niestety, nie wiadomo - czemu jak na

Western Quake 3

Lubicie westerny i Dziki Zachód? Ja jakoś nigdy nie przepadałem za takim klimatem. Dlatego też gdy podczas wędrówki po zasobach Internetu natrafiłem na wzmiankę o modzie Western Quake 3, nie zwróciłbym pewnie na niego uwagi, gdyby nie to, że bodaj dzień wcześniej jeden ze znajomych pytał mnie, czy nie kojarzę jakiejś gry nawiązującej właśnie do klimatu Dzikiego Zachodu. Postanowiłem zaryzykować i przyjrzeć się tej modyfikacji nieco bliżej.

Najnowsza wersja moda, jaką udało mi się znaleźć, została oznaczona jako Beta 2.0 i możecie ją aktualnie znaleźć na stronie **www.fpp.cdaction.pl**, oczywiście w dziale download. WQ3 to pełna konwersja, która co prawda do działania potrzebuje Quake'a 3, ale zmienia go nie do poznania. Mamy nowe menu, hud, modele postaci, broń, tryby gry oraz mapy. Po zassaniu 150 MB paczki i zainstalowaniu modyfikacji od razu zabrałem się do grania...

Jak na shooter przystało, w grze mamy kilka trybów zabawy. Najbardziej stan-

dardowym z nich jest **Teamplay**. Ot, dwie drużyny walczą przeciw sobie na wybranej mapie. Jednak i w tym przypadku gra została urozmaicona przez wprowadzenie elementu, jaki dostępny jest też w pozostałych dwóch trybach, a mowa tu o możliwości kupowania broni oraz pozostałego ekwipunku na początku rundy. Oczywiście aby móc cokolwiek zakupić, trzeba mieć odpowiednią pulę pieniędzy, a aby je zdobyć - trzeba wygrywać.

Nieco bardziej odkrywczym trybem, choć też nie do końca, jest **Bank Robbery**. Ponownie występują tu dwa teamy, a zadaniem jednego z nich jest obrabowanie banku - ściślej sejfu, któ-

ry się w nim znajduje. Jak łatwo można się domyślić, zadaniem drużyny przeciwnej jest obrona banku. Dzięki dość logicznie zaprojektowanym mapom stworzonym z myślą o RB, w tryb ten gra się przyjemnie. Do banku można dotrzeć kilkoma drogami, a więc i ich obstawienie nie jest zbyt proste. Inna sprawa, że lepiej grać w ten tryb z żywymi graczami, bo boty spisują się tu słabo. O ile z obroną banku jako tako sobie radzą, to już w trakcie próby jego obrabowania zachowują się skrajnie schematycznie i ich powstrzymanie, sprowadzające się do wystrzelania ich wszystkich, nie nastręcza większych trudności.

Jednak najbardziej oryginalnym trybem rozgrywki, choć chyba nieco mniej grywalnym, od Bank Robbery - jest **Duel Mode**. Co ciekawe, mimo że z nazwy można by wnioskować, że jest to duel - nie jest tak do końca. Całość przypomina to, co wielokrotnie obserwować mogliśmy w westernach. Na głównym placu miasteczka, nieopodal zegara staje na przeciw siebie dwóch rewolwerowców. Zegar wybija dwunastą, przeciwnicy sięgają do kabur po rewolwery, padają strzały i pada też jeden ze śmiałków. Do takiego obrazka przyzwyczaiły nas filmy. W WQ3 zostało to nieco wzbogacone, gdyż dodano trzeciego rewolwerowca. Również miejsca pojedynków są często całkiem... hm... inne niż w westernach. :) Jak zapewne się domyślacie, pojedynek trzech graczy kieruje się nieco innymi zasadami.

Nie wystarczy już szybko sięgnąć po broń i celnie strzelić - potrzebna jest też odrobina sprytu. Już np. mała koalicja dwóch osób sprawia, że trzeci gracz ma bardzo utrudnione zadanie.

Skoro jesteśmy już przy kwestii celności strzałów, należy podkreślić, że w WQ3 występuje **podział na strefy trafień**. Możecie być więc pewni, że inny efekt osiągniecie, trafiając przeciwnika w głowę, a inny - powiedzmy - w kolano. Zresztą działanie różnych rodzajów broni też jest z goła odmienne. A z czego w WQ3 właściwie możemy postrzelać? W

trybie Duel Mode dostępne mamy tylko rewolwery (Remington 1858 Model, Smith & Wesson i Colt Peacemaker), w pozostałych do dyspozycji mamy też karabiny (Winchester 1866 Model, Colt Lightning i Sharps Rifle), strzelby (Remington 12 Gauge, Sawed-Off Shotgun, Winchester 1897 Model), karabin maszynowy (Gatling Gun) oraz broń specjalną (nóż, dynamit i koktajl Mołotowa). Oprócz tego zakupimy też gadżety, takie jak chociażby pas na naboje czy kamizelkę. Znawcą historii militariów nie jestem, więc pozostaje mi wierzyć autorom na słowo, że zarówno wygląd, jak i działanie poszczególnych historycznych modeli broni zostały wiernie oddane. Jednak nawet jeśli by tak nie było, nie zmienia to faktu, że w walce spisuje się ona całkiem dobrze.

Największy mój zachwyt wywołał niewątpliwie **Gatling Gun**. Gdy niesiemy tę broń, zasłania ona niemal pół ekranu. Aby zacząć z niej strzelać, najpierw trzeba ją ustawić w wybranym miejscu. Mimo tych niedogodności dalej jest to broń niesamowicie groźna. Dosłownie **zmiata wszystko**, co znajdzie się w jej celowniku. Bardzo fajnie spisują się też w walce koktajle Mołotowa i dynamit. Ten drugi możemy wykorzystać nie tylko w starciu z oponentami, ale także do wysadzenia zablokowanego przejścia.

Poza uzbrojeniem ogromny wpływ na zbudowanie klimatu Dzikiego Zachodu ma też to, jak WQ3 wygląda i brzmi. Graficznie mod ten raczej nikogo dziś nie jest w stanie zachwycić, ale przyznać należy, że momentami wygląda naprawdę ładnie. Podobać może się też oprawa muzyczna. Co ciekawe, jego autorzy nie zapomnieli też o modyfikacji odzywek botów.

Jak już wspominałem we wstępie, Dziki Zachód nie jest tym, co lubię najbardziej. Nie ma też co ukrywać, że **WQ3 tak naprawdę niczym nie powala (mnie) na kolana**. Mimo to mod ten zapewnił mi - przynajmniej - kilka godzin fajnej zabawy. Mogę się domyślać, że fanom tej tematyki przypadnie jeszcze bardziej do gustu i im głównie chciałbym go polecić.

FPP MegaZin nr 26 na CD

Nie powiem chyba nic odkrywczego, jeśli stwierdzę, że na cedeku dołączonym do CDA znajdziecie kolejny numer FPP MegaZinu. Dzieje się tak od momentu, gdy do CDA trafił pierwszy numer zinu, a miało to miejsce już dwa lata temu! Tym razem jednak postanowiłem się wyłamać i niemal wcale nie zdradzać zawartości nowego numeru. Powiem tylko, że znajdziecie w nim obiecane wywiady i sporą porcję recenzji. Zainteresowanych zapraszam do sięgnięcia po stosowny cedek i rozpakowania zinu. Warto! :)

NEWS

razie żaden z dystrybutorów nie wykazał zainteresowania tym tytułem. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że projekt okaże się na tyle ciekawy, że dystrybutor nie tylko się znajdzie, ale i firmy wręcz będą się o niego zabijać. :)

Promocja gry Chrome trwa!

Wszystkie znaki na niebie wskazują, że Techland nie odpuszcza i stara się jak tylko może najlepiej wypromować grę Chrome. Nie dość, że pojawiają się nowe patche do niej i zapowiadane są kolejne, jakie będą wprowadzać do gry nowe elementy, to jeszcze pod koniec grudnia pojawiło się nowe multiplayerowe jej demo. Zawiera ono aż dziesięć map (w pełnej wersji jest ich zaledwie kilka więcej) i jest w pełni kompatybilne z serwerami stojącymi dla pełnej wersji gry. Zaznaczyć należy, że również posiadacze wersji demo mogą stawiać własne serwery. Pozycja godna polecenia wszystkim tym, którzy chcieliby zagrać w tryb multi Chrome'a, a z różnych względów nie weszli w posiadanie jej wersji pełnej.

Oficjalna strona Battlefield Vietnam

Wszystkich zainteresowanych grą Battlefield Vietnam zapraszam pod adres internetowy **http://www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us/**

home.jsp, pod którym to znajduje się oficjalna strona tej właśnie gry. A co na owej stronie? Otóż, znajdują się na niej wszystkie oficjalne materiały, jakie do tej pory się ukazały.

www.fpp.cdaction.pl

Więcej ciekawych i nieco bardziej aktualnych informacji ze świata gier FPP znajdziecie na oficjalnej stronie zinu FPP MegaZin – www.fpp.cdaction.pl. Serdecznie zapraszamy!

wydanie 7

Kącik gier na Linuksa

Jarosław Kus

Oto przed wami, Drodzy Czytelnicy, kolejne wydanie linuksowego kącika. Niestety, ponownie musieliśmy dokonać ostrej selekcji materiału po to, by zmieścić się na jednej stronie. Mamy nadzieję, że wkrótce powrócimy do pierwotnej objętości, jako że ostatnio napływa sporo interesujących wiadomości z Antarktydy (tam żyją pingwiny i Pingwiny), które z wielkim żalem musimy wyrzucać do kosza (na śmiecie, a nie tego w hali L.A. Lakers). Wszelkie uwagi i opinie tradycyjnie mile widziane (i oczekiwane pod adresem lehardi@inetia.pl). Miłej lektury!

2.6.0 już jest! Takimi właśnie okrzykami radości i entuzjazmu wielu fanów Pingwina powitało pojawienie się **nowego jądra Linuksa**. Ich entuzjazm nie jest spowodowany jedynie faktem, że oto zainicjowano rozwój nowej gałęzi 2.6.x, mającej zastąpić wysłużoną (i zasłużoną) linię 2.4.x (funkcjonującą już od roku 2001). Nie, tutaj wcale nie chodzi o prostą magię liczb, jako że 2.6.0 wprowadza wiele rewolucyjnych zmian, z których część nie powinna być nam, graczom komputerowym, obojętna. Nie czas i miejsce, by wnikać głębiej w ich techniczną naturę, dość powiedzieć, że poczynione usprawnienia pozwalają na lepszą (czytaj szybszą i bardziej efektywną) obsługę szeroko pojmowanych multimediów, w tym np. grafiki trójwymiarowej. Cierpliwym czytelnikom mimo wszystko zalecamy jeszcze trochę poczekać - do momentu ukazania się wersji 2.6.1, w której usunięte zostaną najbardziej oczywiste błędy edycji 2.6.0 i w której poprawi się stabilność pracy (z linuksowej tradycji wynika, że jądro "z zerem" zaczynające nową gałąź rozwojową jest jeszcze odrobinę niedopracowane).

http://www.kernel.org/

TOP TEN

(czyli dziesięć, czyli 10) wg TuxGames

1. Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
2. Dominions II: The Ascension Wars
3. Neverwinter Nights
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
5. Return to Castle Wolfenstein
6. Unreal Tournament 2003
7. Majesty Gold
8. Rune
9. Sim City 300
10. Unreal Tournament

(źródło: www.tuxgames.com)

Serwis internetowy Linux Games przypomniał ostatnio, że upływa właśnie 10 lat od ukazania się ojca (lub zgodnie z anglosaską terminologią - matki: *mother of all...*) wszystkich gier FPS (no i FPP oczywiście), czyli ***Dooma***. Pierwszy epizod zatytułowany *Knee Deep in the Dead* został wydany przez firmę id Software jako shareware. Jednak znacznie mniej osób wie, że zaledwie rok później, czyli A.D. 1994 (dokładniej 9 grudnia) Dave Taylor ogłosił stworzenie linuksowego klienta *Dooma*, co było wówczas nie lada wyczynem, bowiem Linux cieszył się znacznie mniejszą niż obecnie popularnością. Po kolejnych czterech latach linuksowy *Doom* dostał kolejny zastrzyk zupełnie nowych możliwości - id Software udostępniło bezpłatnie kod źródłowy gry, a to spowodowało, że pojawienie się nowych jej wersji i odmian było już tylko kwestią czasu. W tej liczbie znalazło się wiele linuksowych implementacji *Dooma*, dzięki czemu zasłużony dla branży rozrywkowej weteran jest częstym gościem naszej rubryki.

http://linuxgames.com/

30 modeli samolotów, podniebne pojedynki, bombardowanie celów naziemnych, startowanie i lądowanie na kołysanych wzburzonymi falami lotniskowcach - to wszystko znajdziecie w grze zatytułowanej YS Flight. Oczywiście, jak przystało na współczesną produkcję reprezentującą gatunek **symulatorów lotu**, do gry wymagany jest akcelerator 3D. YS Flight umożliwia prowadzenie rozgrywki przez sieć. Niestety, jak lojalnie uprzedza autor, gra nie została jeszcze porządnie przetestowana i możecie się natknąć na błędy. I rzeczywiście, testowana przeze mnie wersja charakteryzowała się pewną niestabilnością. Dla porządku dodajmy, że dostępna jest również wersja windowsowa. Przygotowywany jest też edytor scenerii. Do pobrania z: http://pages.prodigy.net/ys11/ysflight/testvere.html.

http://www.ysflight.com

Pamiętacie jeszcze klasyczne FPP zatytułowane *Heretic*? Z drugą częścią tej gry mieliście okazję się zetknąć ponad rok temu - w styczniu roku 2003, kiedy to **dołączono ją do *CD-Action***. Teraz możecie się pobawić odświeżoną "jedynką" - gdyż światło dzienne ujrzał przeznaczony dla Linuksa *GLHeretic*, a dokładniej kolejna odsłona opatrzona numerem 1.2. Do pobrania ze strony internetowej projektu.

http://heretic.linuxgames.com/np/heretic2.shtml

Już dawno nie wspominaliśmy o linuksowym kliencie *Neverwinter Nights*, więc z tym większą radością pragniemy was poinformować, że właśnie ukazała się jego **najnowsza wersja 1.61**. Najistotniejszą nowością jest przystosowanie klienta do współpracy z dodatkiem *Hordes of Underdark* - pełną instrukcję instalacji tego, jak również poprzedniego dodatku *Shadows of Undrentide* znajdziecie na stronach internetowych BioWare. Z innych nowości warto wspomnieć również o nowym potworze (Demonflesh Golem) i poprawieniu niektórych błędów, którymi obarczona była wersja linuksowa.

http://nwn.bioware.com/

Miałem już o tym nie pisać w kąciku, ale chyba się uzależniłem, bo nie mogłem się powstrzymać i napisałem o... WineX. Ten program gości w naszym kąciku nie bez powodu: rozwija się dynamicznie i nie ma miesiąca, by nie doszły do nas jakieś zupełnie nowe wiadomości. A że WineX jest obecnie jedynym rozwiązaniem problemu dostępu do nowych gier (windowsowych) dla graczy (linuksowych) nie dziwota, że tak często o nim wspominamy. A więc do dzieła! 17 grudnia 2003 roku wydano wersję **2.3.1 WineX**. Z nowości wspomnijmy o poprawionej obsłudze *Half-Life'a* (większa stabilność) i możliwości wyświetlania intro i filmów przerywnikowych w *Homeworldzie 2*. Ponadto usprawniono działanie gier, takich jak *Baldurs Gate 2, Battlefield 1942, Black & White, Dungeon Siege, EverQuest, GTA 3, GTA Vice City, Max Payne 2, MoH: Allied Assault, Morrowind, Sim City 4, SW: Jedi Academy, Warcraft III: Frozen Throne.*

Prowadzone są również prace mające na celu jak najbardziej optymalną i efektywną emulację windowsowego DirectSounda. TransGaming kontynuuje także współpracę z firmą Aspyr (o jej rozpoczęciu wspominaliśmy latem w kontekście konwersji gry *Spy Hunter*) - jej owocem są dwie gry na komputery Macintosh (MacOS X): *Indiana Jones And The Emperor's Tomb* i *Law And Order: Dead On The Money*. Firma poinformowała również o nawiązaniu współpracy z SUSE Linux "w celu zapewnienia dostępu do dobrych gier i programów na linuksowych desktopach". Miejmy nadzieję, że już wkrótce naocznie przekonamy się, jak te szczytne deklaracje przyjmują kształt gier materializujących się - wraz z pudełkami - na sklepowych półkach.

www.transgaming.com

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI

Joe Monster.org

INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Lu(d)zik, lu(d)zie, lu(d)zik!

Zapraszamy do lektury tekstów wyszperanych z zakamarków Sieci przez tych, którym zależy, byście się dobrze bawili. Mowa tu o nas i ludziach z JoeMonster.org. Dzisiaj aż 3 strony tej rubryki – ale dwie są nieco inne niż oczekujecie. Taki eksperyment. Aha – a jakby ktoś narzekał, że coś mało tekstów w NL w tym miesiącu – na CD w Bonus1/NaLuzie znajdzie większą niż zwykle dawkę rozmaitych śmiesznych rzeczy. Zatem – bawcie się dobrze!

Napisy z nagrobków, czyli humor cmentarny

Na cmentarzu również może być zabawnie. Wygrzebaliśmy z otchłani Netu takie oto perełki:

Na nagrobku Ezekiala Aikle'a w East Dalhousie Cemetery, Nova Scotia:
Tu leży
Ezekial Aikle
Wiek 102
Był dobry
umarł młodo.

Na cmentarzu w Ribbesford, Wielka Brytania, nagrobek Anny Wallace:
Dzieci Izraela chciały chleb
A Pan zesłał im mannę,
Stary Wallace chciał żonę
I diabeł dał mu Annę.

Aby upamiętnić wypadek. Uniontown, Pennsylvania:
Tu leży ciało
Jonathana Krogulca,
który wcisnął gaz
zamiast hamulca.

Epitafium od żony (cmentarz w Vermont):
Tu leży świętej pamięci
mój mąż John Barnes
który zmarł 3 stycznia 1803.
Jego młoda żona - 23 lata -
wciąż może być dobrą gospodynią
i bardzo potrzebuje pocieszenia.

Epitafium dla prawnika Johna Strange w Anglii:
Sir John Dziwny.
Tu leży uczciwy prawnik.
Jakiż on Dziwny.

Ktoś zdeterminowany, by pozostać anonimowym (Stowe, Vermont):
Byłem kimś.
Ale to nie
Twoja sprawa.

W czasach kowboi (1880), Arizona, Cmentarz Boot Hill w Tombstone:
Tu leży Lester Chciej
Cztery kule 44.
Nie więcej, nie mniej.

Cmentarz w Georgii:
Mówiłam Ci, że jestem chora!

Epitafium Johna Penny (Grosika) w Wimborne, Wielka Brytania:
Czytelniku, jeśli
zbrakło Ci forsy cosik
Kop cztery metry w głąb ziemi
a znajdziesz tam Grosik.

Na nagrobku Margaret Daniels w Hollywood Cemetery Richmond, Virginia:
Zawsze mówiła, że jej nogi ją dobijają
Ale nikt jej nie wierzył...

Na nagrobku Jonathana Groszka (1880) w Nantucket, Massachusetts:
Tu leży tylko pusty strąk,
Bo Groszek poszedł wprost do Pana rąk.

Na nagrobku Ellen Shannon z Girard w Pennsylvanii umieszczono napis:
Spłonęła 21 marca 1870
w wyniku eksplozji lampy
wypełnionej
niewybuchającym olejem Danfortha.

Harry Edsel Smith z Albany, stan Nowy Jork:
Ur. 1903 - zm. 1942
Spojrzał do szybu windy w górę,
by sprawdzić, czy jedzie na dół.
Faktycznie - jechała.

W Thurmont, Maryland:
Tu leży ateista
Ślicznie ubrany
Ale i tak nie ma dokąd iść.

tłumaczenie: Kozak & Reszka

Aneksik. Polskie nagrobki (autentyki!):
Tu leży Marianna Spytek
Zmarła w 1873, mając lat 16.
Akurat byłby z niej użytek.

Jeśli uważasz, że jesteś w sytuacji bez wyjścia...
To się ze mną zamień.

Czy leci z nami pilot?

Kiedy w Anglii wprowadzono Concordy na linie transatlantyckie, wymyślono hasło mające zachwalać prędkość tego samolotu. Brzmiało ono *„Śniadanie w Londynie, lunch w Nowym Jorku."* Natychmiast w formie graffiti pojawiło się uzupełnienie *„A twoje bagaże w Bangkoku."*

Wieża: Cessna N1234, uwaga na turbulencję śladową za UA 737.
Cessna: Wieża San Jose, lecę przed 737.
(dłuższa przerwa)
Wieża: UA 737, uwaga na turbulencję śladową za Cessną 172.

Pilot-uczeń zgubił się podczas samodzielnego lotu w terenie. Podczas próby zlokalizowania samolotu na radarze kontroler lotów zapytał:
- Jaka była twoja ostatnia znana pozycja?
- Kiedy ustawiono mnie do startu...

Boening 747 australijskiej linii QANTAS wylądował na lotnisku de Gaulle'a w Paryżu po tym, jak Australia pokonała Francję w finale Pucharu Świata w rugby. Samolot minął swoje podejście do stanowiska i musiał wykonać dodatkowe okrążenie.

Wieża: Qantas 123, macie jakieś problemy?
Qantas 123: Nie, po prostu wykonuję rundę zwycięzców!

Wieża na Monachium II: LH 8610 pozwolenie na start.
Pilot (LH 8610): Ale my jeszcze nie wylądowaliśmy!
Wieża: Dobra, a niby kto stoi na pasie 26?

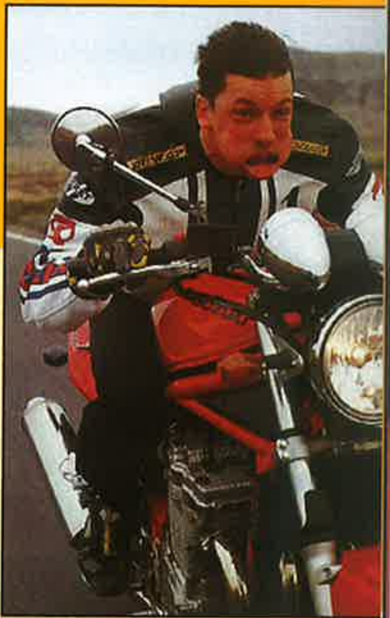
Pilot (LH 8801): LH 8801.
Wieża: OK, w takim razie wy macie pozwolenie na start!

Pilot małej awionetki: Hm, kontrola, potwierdźcie, że chcecie, bym kołował przed 747.
Kontrola lotów: Spoko, będzie dobrze. On nie jest dziś głodny...

Rzecz dzieje się w piękny letni i słoneczny dzień opodal lotniska Billund w Danii.

Kontrola Billund: Szybowce 82 i D5, podajcie pozycję i wysokość?
Pilot 82: Nad jeziorem, 6400 stóp.
Pilot D5: Ta sama pozycja, ta sama wysokość.
Kontrola (zimnym suchym głosem): Mam zacząć wypełniać raport o kolizji?

Kontrola: Piper N444D, uwaga samolot na godzinie drugiej, 500 stóp poniżej.
Piper N444D: Hm, widzimy jakieś zbliżające się do nas światełko...
Kontrola: Przypatrzcie się, za tym światełkiem jest pewnie samolot.



Lista przebojów LOTR

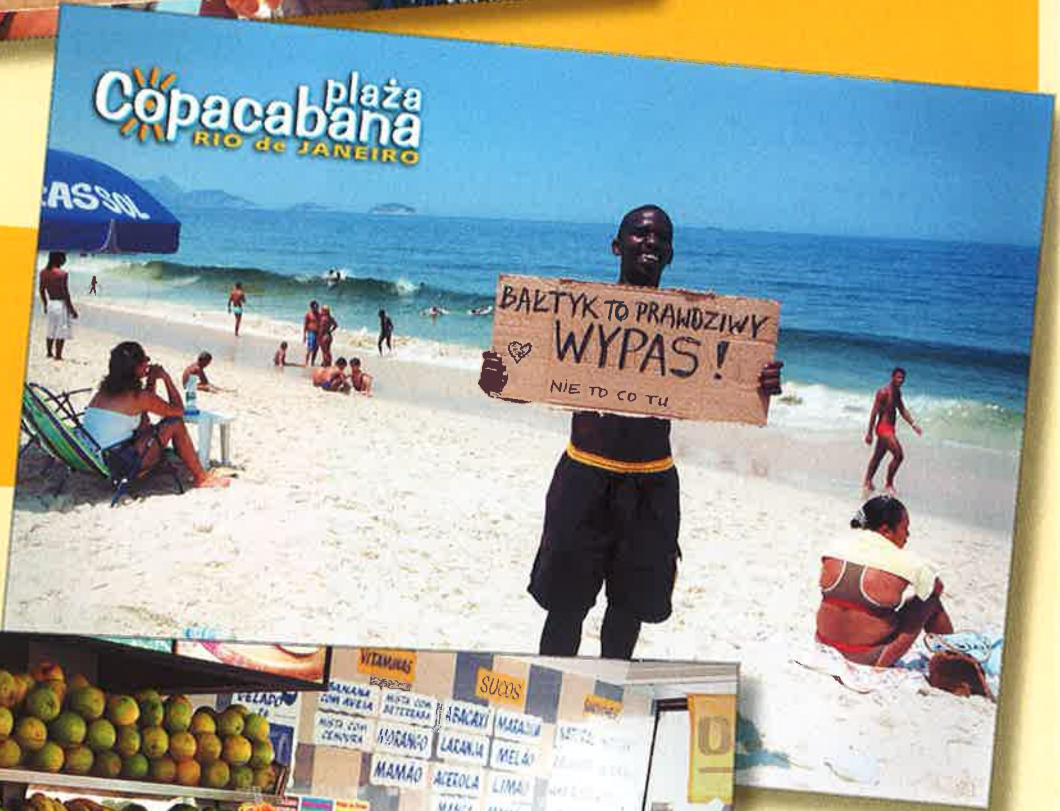
1. Aragorn, Legolas, Gimli - „Widziałem Uruka cień"
2. Sauron - „Ups I lost him again"
3. Drzewiec - "Orki niespokojne, wyrąbały las"
4. Gollum - „I am so lonely lo lo lo lo lonely"
5. Legsie - "I feel pretty, oh so pretty"
6. Gollum(do Froda)- "Walk This Way"
7. Legolas - "Englishman in Mordor"
8. Grima(do Eoweny)- "She Hate's me"
9. Dla Legolasa w czasie bitwy w Helmowym Jarze - "He was a skater boy" (a propos zjeżdżania na tarczy)
10. Saruman do Uruk-hai - „I've got the power"

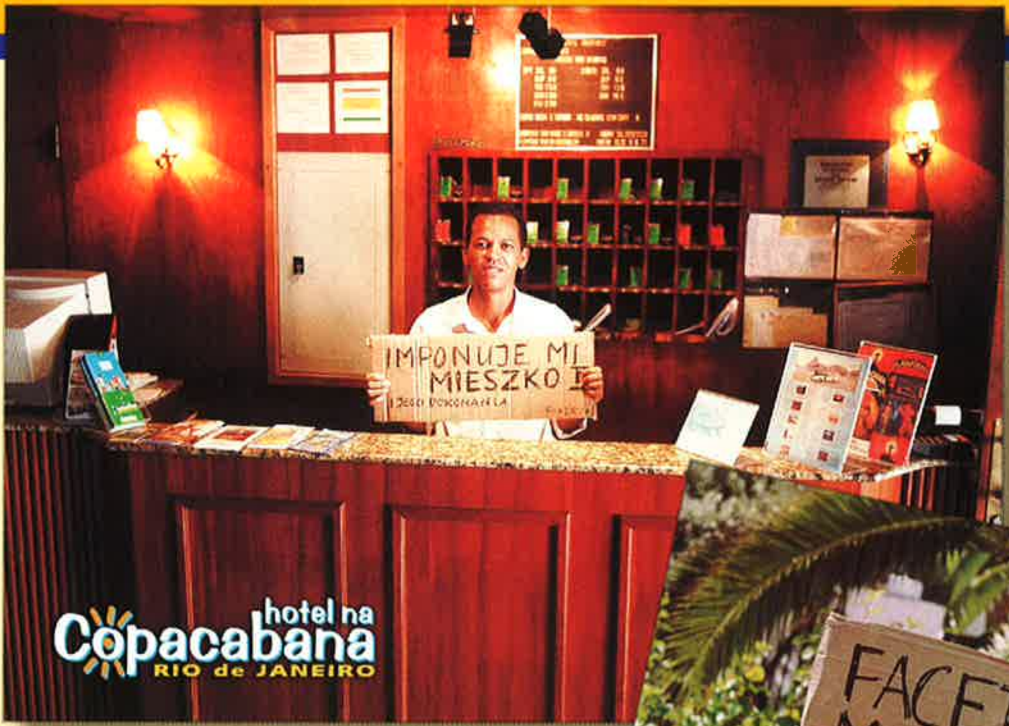
[PS Tnx to n&p, pilsar, neila, gocha]

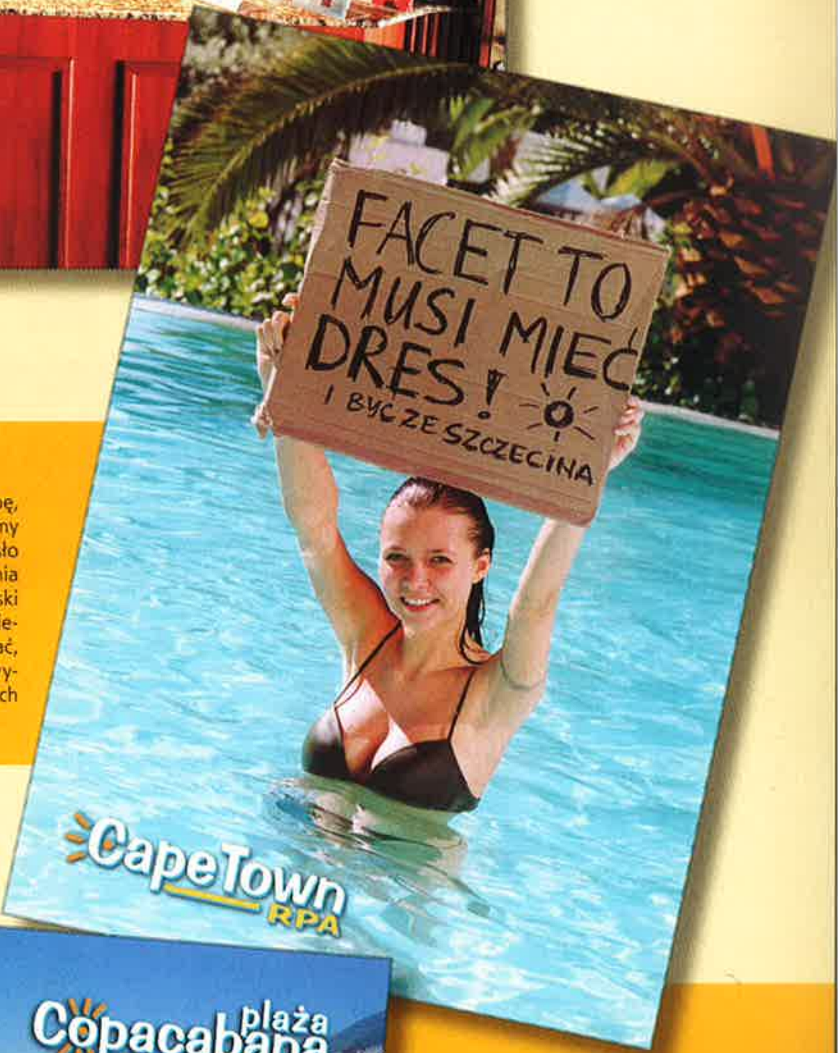
Polskę wolę!

Jak to jest? Jesteśmy dumni z Tychów (miasto na południu Polski) czy nie? Jesteśmy dumni z bigosu czy raczej nie ma się czym przed Francuzami chwalić? No właśnie... niby jesteśmy dumni, a nie jesteśmy. Ta nasza dwuznaczność w ocenie Polski stała się tematem serii pocztówek pt. „Polskę wolę". Nic nam, Polakom, tak nie pomaga w podjęciu decyzji jak opinia z zewnątrz.

Póki co powstało 18 pocztówek ze zdjęciami zrobionymi w dwóch miejscach: Rio de Janeiro w Brazylii i Cape Town w RPA. Jak widać, na plaży Copacabana nie tylko znają bigos i Tychy, ale także wysoko je sobie cenią.







W opinii autora serii, to właśnie Polacy stanowią najważniejszą grupę, której powinno się reklamować zalety Polski. Zanim jeszcze będziemy chcieli powiedzieć to innym, najpierw my sami musimy uwierzyć w hasło „Polska to piękny kraj", szczególnie w przeddzień naszego przystąpienia do UE. Dużo się o potrzebie działań budujących pozytywny image Polski mówi, bardzo mało jednak robi. „Polskę wolę" to akcja indywidualna, niesponsorowana i niezamówiona przez instytucje rządowe. Akcja ma pokazać, że każdy z nas może na ten wizerunek wpływać, nie oglądając się na wyręk ze strony całkowicie sparaliżowanych i zdaje się - przestraszonych instytucji oficjalnych.

Autor: **Rafał** (Betlej) **Betlejewski** (34) jest warszawskim artystą sytuacyjnym, fotografem i copywriterem. Od lat związany z reklamą w Polsce i USA. Autor akcji „Polskę wolę", „Zielonej Góry tu i teraz", „Przestrzeni monotematycznych", „Pielgrzymki artysty", „Spal wstyda", „Smutku wesołości" i innych. Autor kampanii reklamowych o polskim i światowym zasięgu.

Kontakt: betlej@betlej.pl

gem

Pogodny, grudniowy dzień. Dzieci odliczają dni i godziny pozostałe do Pierwszej Gwiazdki, dorośli zaliczają kolejne punkty z listy świątecznych sprawunków. Nastrój udziela się nawet najbardziej hardcore'owym graczom, którzy odwracają głowę od monitora, by stwierdzić z pewnym zdumieniem, że poza nim też istnieje jakiś świat. I naraz wieść zupełnie niepasująca do świątecznej atmosfery: Black Isle Studios - role-playowa gałąź Interplaya nie istnieje. Niknąc z dnia na dzień Czarna Wyspa podzieliła los Atlantydy.

FALLOUT 3
Gra, której nie będzie?

RAPORT SPECJALNY

Zagłada Czarnej Wyspy

Podobieństw jest więcej. Nawet byli mieszkańcy Czarnej Wyspy właściwie nie wiedzą, dlaczego ich świat przestał istnieć. Zwłaszcza że miało się przecież ku lepszemu. Black Isle - twórcy m.in. **Fallouta 2, Planescape: Tormenta** i serii **Icewind Dale** (nadal twierdzę, że pierwsze Icewind Dale jest znacznie lepsza niż pierwszy Baldur's Gate) przyznali się do najbardziej wyczekiwanego role-playing w historii gatunku - **Fallouta 3**. Ten określany jako **Project Van Buren** od wielu tygodni żył własnym życiem na forach fanów serii. Świat był gotów na Fallouta 3.

Szybko się jednak okazuje, że wieść o zagładzie Czarnej Wyspy nie jest jedynie ciężkostrawnym żartem. Światło na całą tę historię rzuca jeden z eks-deweloperów Black Isle Studios. Jak wynika z jego opinii, BIS przez długie lata był barometrem stanu finansowego Interplaya. Tym bardziej czułym, że tworzenie role-playing to - z punktu widzenia wydawcy - niezbyt bezpieczna inwestycja i każde drgnięcie na wykresie ekonomicznym przenosi się na stan odpowiedzialnego za nie studia. Na problemy finansowe nakładały się konflikty z szefami zarządzającego BIS Titusa. Z tych powodów z Interplaya rezygnuje jego założyciel **Brian Fargo** (obecnie w inXile Entertainment wskrzesza legendy **Bard's** Tale i [ponoć] pierwowzoru serii Fallout - **Wasteland**).

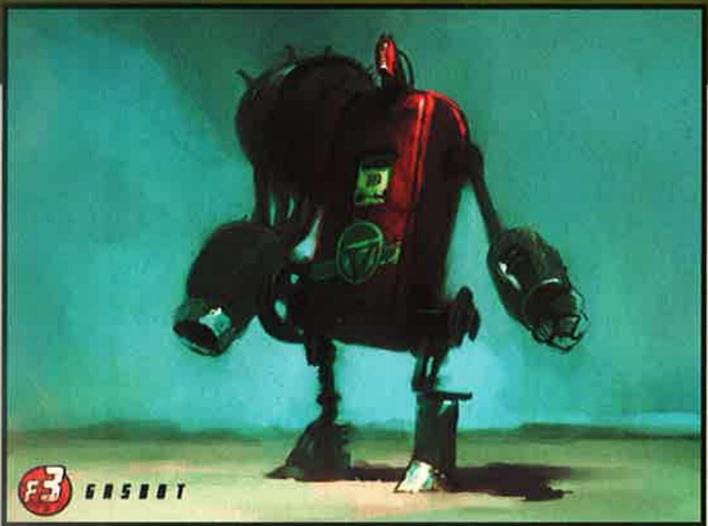
Następny z listy płac sfrustrowany polityką Interplaya znika jeden z założycieli BIS i jego wieloletni szef Feargus Urquhart. On również niedługo wytrzymał poza branżą i obecnie należy go szukać w powiązanym z BioWare Obsidian Entertainment (źródła zbliżone do oficjalnych posądzają Obsidian o tworzenie Star Wars: Knights of the Old Republic 2). Samo odejście Feargusa Urquharta jednak, zdaniem naszego informatora, przesądza o dalszych losach Czarnej Wyspy. To dlatego, że od tej chwili firma zarządzana jest przez dyrektora Digital Mayhem, który - wiedząc, że BIS zagraża istnieniu jego studia - jest szefem **rozmyślnie nieskutecznym**.

Project Jefferson is dead

W tym czasie - a mowa o drugim kwartale 2003 - Black Isle Studios zajmuje się jeszcze realizacją **Project Jefferson**, czyli - jak wieść niesie - **Baldur's Gate'a III**. Studiu, a ściślej jego nowym szefom, nie udaje się mimo to zdobyć licencji D&D Forgotten Realms i Project Jefferson zostaje anulowany. Decyzja ta wydaje się kontrowersyjna. Być może wystarczyłoby zmienić tytuł i scenografię (na dowolny świat fantasy) i zmodyfikować mechanikę gry (SPECIAL?). Przecież nawet pierwszy Fallout początkowo, zamiast SPECIAL, wykorzystywał licencjonowany Generic Universal Role-Playing System Steve'a Jacksona.

Van Buren jeszcze nie...

Z chwilą śmierci Baldur's Gate'a III Black Isle koncentruje się na Project Van Buren - grze, o której gracze dowiedzą się wkrótce, że jest trzecią częścią serii Fallout. Problemy na linii twórca-wydawca nie kończą się jednak i sprawiają, że z Black Isle odchodzi kolejny kluczowy członek zespołu - **J.E. Sawyer** - lead designer Planescape: Tormenta, a co waż-



Wydawca rezygnuje z bardzo mocnego marketingowo (a przy tym niemal kompletnego) Fallouta 3 na rzecz jego upośledzonego rodzeństwa.

niejsze - project designer Van Burena. Fallout 3 jednak nadal istnieje - J.E. Sawyer pozostawił dokładny plan gry. Istniał jej engine i trwały prace nad mapami oraz łączeniem wszystkich elementów w jedną, spójną całość.

Demo... i po grze!

W listopadzie Interplay żąda grywalnego dema Van Burena i Black Isle dostarcza mu je. To jest kompletnie funkcjonalne, zawiera mechanikę i jedną mapę, wraz z NPC-ami i skryptami. Nasz rozmówca przyznaje, że po prezentacji Black Isle Studios czuje się *relatywnie bezpieczne*. Niestety w dwa tygodnie później team Fallouta został zwolniony, a sam projekt anulowany. Fani śledzący jego losy dowiedzieli się tego z wiadomości na forum. *„Dzisiaj jest ostatni dzień w (byłym) BIS - dla mnie i całego mojego teamu"*, pisał Damien 'Puuk' Foletto - ostatni designer Fallouta. *„Chciałem tylko pożegnać najlepszych fanów na świecie i podziękować za ten wspaniały odzew i wsparcie"*.

Wrzenie

W światku Fallouta zawrzało i fora zalane zostały kierowanymi ku szefom Interplaya życzeniami długiej i bolesnej śmierci. Nawet nie dlatego, że Interplay po raz kolejny anulował Fallouta 3 (pomysł stworzenia części trzeciej serii zaistniał wkrótce po premierze Fallouta 2). **Chodziło o sposób, w jaki to uczynił.** Najpierw na jaw wyszła informacja, że Fallout 3 został anulowany, by dać szansę Fallout: Brotherhood of Steel 2 - sequelowi niewydanej dotąd (!) konsolowej zręcznościówki w stylu Baldur's Gate: Dark Alliance. (Drugą grą, jaka wygrała z Falloutem 3, jest konsolowy Exalted, który jak dotąd nie ma nawet engine'u.)

Za szczyt arogancji Interplaya jednak fani uznali dopiero... **bagatelizowanie całej sprawy.** Doniesienia o rozpadzie teamu Van Burena i zamknięciu Black Isle Studios przedstawiciele Interplaya kwitują jako „plotki". (Na co jeden z eks-developerów odpowiedział *„w takim razie jestem strasznie spóźniony do pracy"*.) Formalnie mają oni prawo tak uważać, gdyż składające się obecnie z dwójki ludzi dawnego Digital Mayhem Black Isle i włączone w skład Interplay Productions *„nadal istnieje jako samodzielny byt"*. Interplay nie kryje przy tym, że zamierza korzystać zeń w celach reklamowych dla produktów firm trzecich - takich jak Lionheart: Legacy of the Crusader *„jeśli uznamy, że tytuł wart jest nazwy Black Isle Studios, to zostanie wydany z tym logo"*.

Interplay mataczy

Podobną logiką Interplay kieruje się, tłumacząc Van Burena, który - rzekomo - nie został anulowany, a jedynie *„wstrzymany, by ponownie ocenić projekt pod kątem potencjału rynkowego"*. To wyraźne manipulowanie faktami - bo jak inaczej nazwać pozbycie się dwóch najmocniejszych asów z talii i określenie tej straty jako „oszczędność" - zyskuje to sens, gdy przypomnieć sobie, że Interplay jest spółką akcyjną i chodzi jej wyłącznie o utrzymanie akcjonariuszy. **Sam Interplay stoi na krawędzi otchłani.** Sprzedał już wszystkie wartości - np. Shiny, wraz z prawami do Enter the Matrix, czy ostatnio gry Galleon - a mimo to jego finanse są w opłakanym stanie.

Nie jest też wcale pewne, czy obrana przez Interplay strategia przetrwania sprawdzi się. Po serii chybionych inwestycji (kto pamięta Run Like Hell albo dobrze wspomina Lionhearta?) ten pozbawiony w planach hitów wydawca **rezygnuje z bardzo mocnego marketingowo (a przy tym niemal kompletnego) Fallouta 3 na rzecz jego upośledzonego rodzeństwa.** Rozmienianie na drobne marki może się zaś okazać ostatnim gwoździem do trumny Interplaya. Podczas tworzenia dwu gier - Fallout: Brotherhood of Steel (oraz dodatkowo Baldur's Gate: Dark Alliance II) zdaje się ono nie pamiętać, że wydany blisko dwa lata temu Baldur's Gate: Dark Alliance - zręcznościówka, na której wzorowany jest Fallout: BoS - była grą dobrą jedynie w trybie współpracy.

Na pewno koniec?

Nie wiemy, czy zamknięcie Black Isle Studios oznacza faktyczny koniec serii Fallout 3. Błyskawicznie, dosłownie w kilkanaście godzin po ogłoszeniu upadłości projektu, z ofertą jego **odkupienia** wystąpiło niemieckie Silver Style - twórcy postapokaliptycznego The Fall: Last Days of Gaia. Jeden z duńskich serwisów informacyjnych na podstawie, jak twierdzą jego redaktorzy, wywiadu z jednym z byłych Black Isle, twierdzi także, że **sami developerzy byłego BIS chcą odkupić prawa do tytułu oraz engine i istniejące już elementy - i ukończyć go na własną rękę.**

Wreszcie i fani spoglądają z nadzieją w stronę zaprzyjaźnionego z BIS BioWare'u (Baldur's Gate firmowany był przecież logo BIS). Inni wierzą w Troikę - grupę założoną przez twórców pierwszego Fallouta - Kaina, Boyarsky'ego, Andersona. **Mimo to istnieje obawa, że Fallout 3 podzieli losy Freespace'a** - najlepszego, zdaniem wielu, space combat sima, który od lat porasta kurzem w magazynach piwnicznych Interplaya. Albo że tworzone będą kolejne konsolowe „fallouty" aż do dnia, w którym Interplay ogłosi upadłość.

A może jednak rzeczywiście dane nam będzie zagrać w trzecią (i czwartą, i piątą) część najlepszej gry role-playing wszech czasów. Czego i wam, i sobie, i... Falloutowi życzę.

Tak miało być

Van Buren - część trzecia jednej z najlepszych serii gier role-playing wszech czasów, miał być jej godnym następcą i spadkobiercą należnej jej chwały, przy czym - pod względem nastroju - bliższy był Falloutowi niż Falloutowi 2. Akcja gry rozgrywałaby się w centralnej części Stanów Zjednoczonych, w okolicach Denver i niedługo po zniszczeniu Enklawy. Bohater gry - uwolniony wreszcie od gracza Wybrańca-Potomka Pierwszego Vault Dwellera człowiek (ale nie ghoul czy supermutant) mógłby się stać zbawcą lub zgubą Postnuklearnych Pustkowi. Van Buren tworzony był na bazie kompletnie nowego trójwymiarowego engine'u graficznego. Świat ukazany z perspektywy podobnej nieco do tej z Neverwinter Nights mógł być przemierzany także za pomocą samochodów (dużego wolnego i małego szybkiego) i „innych środków komunikacji".

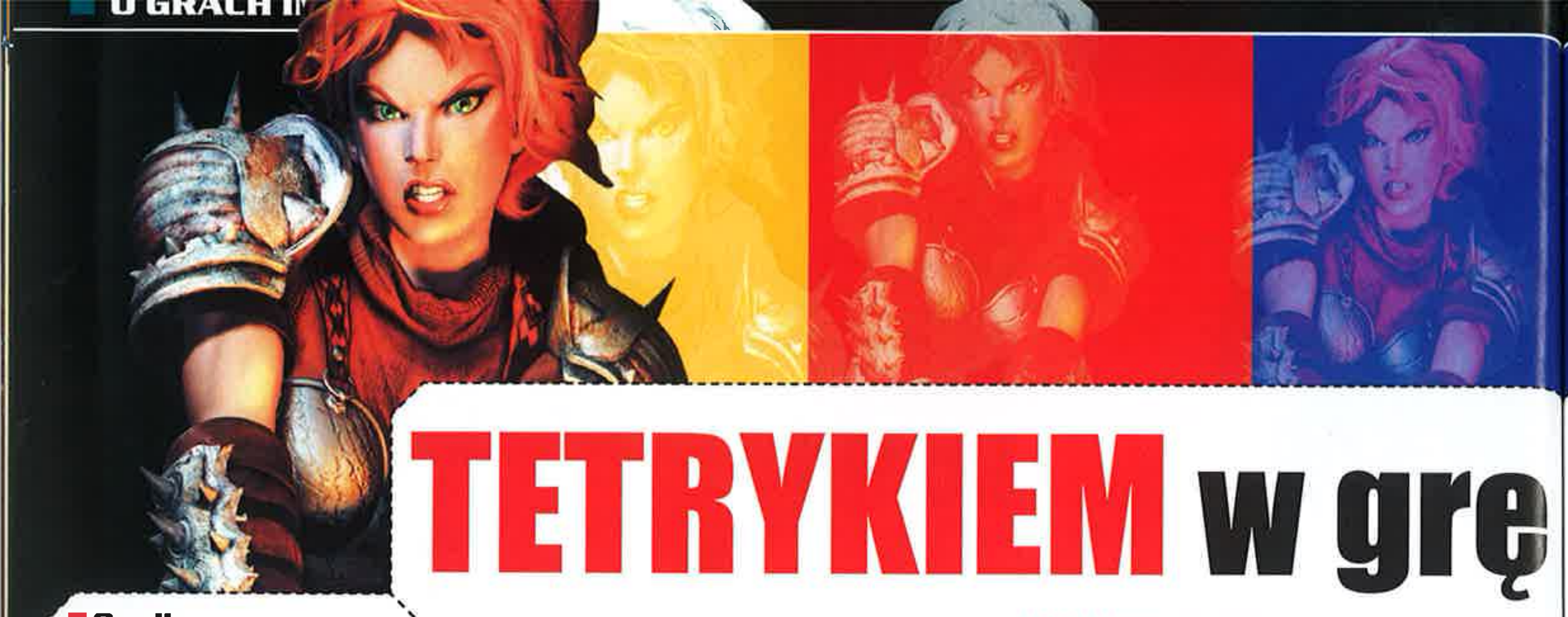
Walki w Van Burenie toczone miałyby być w turach bądź czasie rzeczywistym, z aktywną pauzą, i na planszach podzielonych na heksy. Broń w grze byłaby wiarygodna, ale nie licencjonowana, np. pistolet podobny do słynnego Desert Eagle'a, ale nazwany inaczej. Same walki miałyby być znacznie trudniejsze, m.in. poprzez wprowadzenie współczynnika zmęczenia czy stosowanie innych skutków trafień krytycznych niż mnożniki obrażeń. Znacznie też trudniej miałoby być trafiać w oczy - jeden z najprostszych sposobów na mocnych przeciwników w dwóch pierwszych Falloutach, ale za to dużo poważniejsze skutki oślepienia.

Zmniejszenie ilości dostępnej w grze amunicji spowodowałoby zwiększenie użyteczności zdolności walki melee i unarmed. Rozwinięta miałaby być zwłaszcza walka bez broni, łącznie z kombinacjami ciosów dostępnych postaciom specjalizującym się w walce wręcz. Możliwie miałoby być nawet wymierzanie ciosów różnym celom, np. prosty pięścią w przeciwnika na wprost i zaraz po tym, w tej samej turze, cios łokciem w przeciwnika za plecami.

Obok zwiększenia przydatności „nie-snajperów" znacznie ciekawsze byłyby postacie „niewalczące" - zwłaszcza „naukowcy-technicy" i „zwiadowcy". To dzięki zmianom w skillach i np. stworzeniu „laboratoriów", w których naukowcy mogliby wytworzyć broń konwencjonalną i „przyszłości", pancerze i amunicję, narkotyki oraz stimpacki. Dzięki tym możliwe miałyby być nawet poważne zmiany w równowadze rozgrywki. Np. dostępny w grze w zwykły sposób lightning vindicator mógłby zostać powielony przez technika dysponującego odpowiednimi doświadczeniem i materiałami.

Równie znakomicie zapowiadały się zmiany w kreacji postaci niezależnych, towarzyszących bohaterowi. Możliwe miałoby być także kierowanie jednym z nich samodzielnie (by np. skorzystać z ich umiejętności), a także zapewnienie swobodnego dostępu do ich wyposażenia. W ciekawy sposób rozwiązano też ich zachowania. Prócz panelu sterującego podobnego do tego z pierwszych gier Fallout, wyposażeni mieliby oni być zarazem w skrypty definiujące ich zachowania w określonych sytuacjach. Dzięki temu postać nienawidząca łowców niewolników miałaby ich atakować niezależnie od okoliczności, a próby zmiany tego zachowania wymagałyby testu charyzmy przywódcy.

Zrekonstruowanie całościowego obrazu Van Burena z fragmentów rozrzuconych w czasie i przestrzeni wielu forów nie jest możliwe. Już z powyższego jednak widać, jak wiele nas ominęło. Fallout 3 był dzieckiem z miłości. Jego twórcy niejednokrotnie wspominali, że mieli propozycje od innych pracodawców, jednak pozostawali wierni właśnie BIS po to, by móc go tworzyć. Żal, że odebrano go i im, i nam.



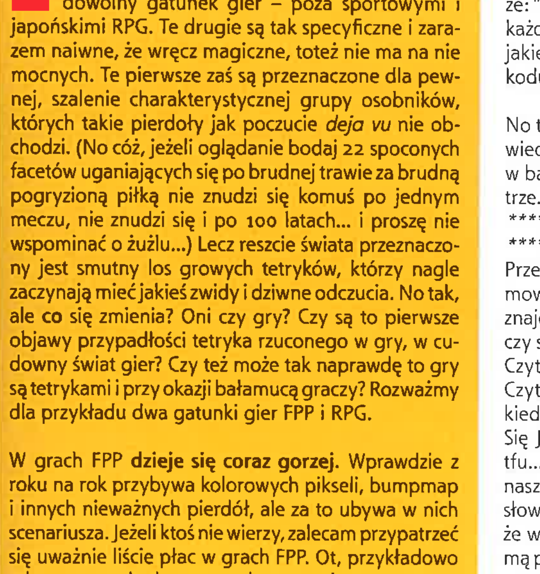
TETRYKIEM w grę

■ **Qualis**

Tetryk to osoba, która nagle uznaje, że znalazła się nie w tej bajce, co początkowo sądziła. Nie ma to zatem nic wspólnego z wiekiem – jak to się powszechnie, a błędnie, mniema. Tetrykiem może być i przedszkolak, którego zaczyna nudzić przydługie przymusowe leżakowanie. Tetrykiem może być pierwszoklasista, który podczas oglądania przygody pewnej głupiej, bezczelnej przy tym pszczółki wykrzyknie *"ale pszczółki nie mówią!"*. Tetrykiem będzie też nastolatek, który podczas seansu "Matriksa" nie może się powstrzymać od parsknięcia śmiechem na widok telefonu w roli modemu. Tetrykiem będzie magister fizyki, który po zobaczeniu "Star Wars" warczy złowieszczo *"w próżni nie słychać dźwięków..."*. I tak dalej - po prostu *tetryk* to gość, który nie czai klimatu.

Zostać tetrykiem growym jest **szalenie łatwo** - wystarczy pograć non stop tak z dwa lata w dowolny gatunek gier – poza sportowymi i japońskimi RPG. Te drugie są tak specyficzne i zarazem naiwne, że wręcz magiczne, toteż nie ma na nie mocnych. Te pierwsze zaś są przeznaczone dla pewnej, szalenie charakterystycznej grupy osobników, których takie pierdoły jak poczucie *deja vu* nie obchodzi. (No cóż, jeżeli oglądanie bodaj 22 spoconych facetów uganiających się po brudnej trawie za brudną pogryzioną piłką nie znudzi się komuś po jednym meczu, nie znudzi się i po 100 latach... i proszę nie wspominać o żużlu...) Lecz reszcie świata przeznaczony jest smutny los growych tetryków, którzy nagle zaczynają mieć jakieś zwidy i dziwne odczucia. No tak, ale co się zmienia? Oni czy gry? Czy są to pierwsze objawy przypadłości tetryka rzuconego w gry, w cudowny świat gier? Czy też może tak naprawdę to gry są tetrykami i przy okazji bałamucą graczy? Rozważmy dla przykładu dwa gatunki gier FPP i RPG.

W grach FPP **dzieje się coraz gorzej**. Wprawdzie z roku na rok przybywa kolorowych pikseli, bumpmap i innych nieważnych pierdół, ale za to ubywa w nich scenariusza. Jeżeli ktoś nie wierzy, zalecam przypatrzeć się uważnie liście płac w grach FPP. Ot, przykładowo taka nasza mała duma narodowa, napisany egzotycznie i fantazyjnie w Javie (pewnie po to, aby móc zaraz grę na komóry przerzucić...) **Chrome**. Gości od grafiki - mnóstwo, paru od betatestów (liczba wręcz zadziwiająca jak na polską produkcję, a te szczycą się tym, że: "po co komu tester, skoro autorzy SAMI przechodzą każdą scenę po 150 razy?" – ciekawe, ile osób zgadnie, jakie jest źródło tej "złotej" myśli...), kilku łepków od kodu, zaś od scenariusza... erkhm... **nikt**.



No tak, bo i po co komu scenariusz? Przecież wszyscy wiedzą, co powie najemnik, którego kolega zostawił w bazie, a ta na dodatek ma zaraz wylecieć w powietrze. Oczywiście, że nie powie: *"ty ***ju! ****lu! ****lcu! ****ać! A Twoja Matka to ostatnia ****a i ****a!"*. Na komórkach takie numery nie przejdą! Przecież może w to przypadkiem zagrać jakieś niemowlę, na dodatek płci ("pci" jak to mawia pewien znajomy serwisant) żeńskiej! Nie powie też *"cholera!"* czy słynne lemowskie *"awruk!"* (z "Cyberiady", proszę Czytelników – lektura dla szkół podstawowych, proszę Czytelników). Bo nie wypada brzydko kląć, nawet kiedy jest się Dzielnym Najemnikiem Nazywającym Się Jak Jeden z X-Menów (i nie, nie chodzi o Bolca, tfu... Bolta...). Otóż, zamiast takich literackich bzdur nasz dzielnych heros wypowie takie oto straszliwe słowa: ***"ty draniu!"***. Uch... Prawda, że to boli? Prawda, że wstrząsa? Lecz nie ma co narzekać na naszą rodzimą produkcję, która pewnie była robiona po rycersku, znaczy się od zakrystii, znaczy się od tyłu, czyli od silnika gry, do którego doczepiono potem nikomu nieprzydatną rzecz pod tytułem **fabuła**. Nie jesteśmy sami na tym świecie. Oj, nie jesteśmy.

Ot, taki **Unreal 2** – słodka historia z gorzkim końcem, w którym jednak cały czas chodzi o to samo, czyli nic poza kupą nietrzymających się razem bzdur z cyklu „znajdź przedmiot w najgłupszym miejscu, jakie mogliśmy wymyślić i wracaj do domu". Co jest szczególnie żenujące w kontekście części pierwszej.

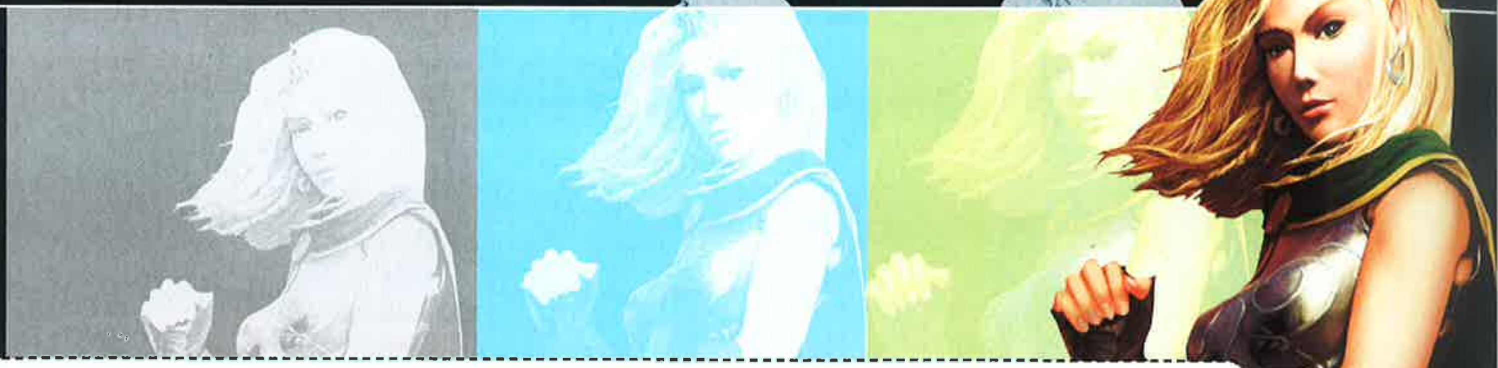
Star Trek Elite Force 2 - to samo: znajdź coś, powiedz „cześć" bossowi poziomu i wracaj na kolację, by cmoknąć w policzek jedną z dwóch pań do wyboru (a że jedna ubiera się tak, jakby się nie ubierała wcale tudzież pojemność jej płuc umożliwia długie nurkowanie głębokomorskie, wybór jest z góry przesądzony...). Zero postępu od części pierwszej, a na dodatek doszło bezwstydne zżynanie z Alien vs. Predator w postaci obcych Obcych.

Postal 2 - ****dalaj wszystko i wracaj na śniadanie (no tak, pewna odmiana). **NOLF 2** – pobiegaj po kolorowej estetycznej mapie w tę i nazad. Głównej bohaterce wprawdzie uroczo zaokrąglił się biust – w porównaniu z tym z części pierwszej, ale to wszystko to dobrze znane barwność i przygody. **Iron Storm** – to samo, ale 3x czy 4x - goście do perfekcji opanowali korzystanie z ciągle tej samej mapy. I tak bez końca - co FPP to ten sam schemat, czyli bez fabuły.

W pierwszym **Half-Life'ie** coś tam potrafiono zrobić (bo zaskakiwał fabułą, zwrotami akcji i brakiem płci odmiennej od jedynej słusznej). Po drugiej części - słynnej jeszcze przed ukazaniem się jej, nie ma co się spodziewać szczególnych atrakcji poprzednika, wystarczy bowiem popatrzeć na żałosne zapowiedzi: supergrafika, zabawa z mocą Jedi pozwalająca przenosić muszle klozetowe na odległość i przewidywalna do bólu fabuła z cycatą przyjaciółką. A co, albo ją ktoś zapewne porwie i będzie chciał wykorzystać seksualnie przy tym rozszarpując jej obcisły kombinezon, coby zrobił się bardziej skąpy (w skrócie KJPiBCWSPTRJOKCZSBS - radzę zapamiętać ten skrót, bo niedługo stanie się bardzo, ale to bardzo słynny...), albo też sama w coś wdepnie, bawiąc się próbówkami czy innym transformatorami - i trzeba będzie ją ratować... Nie wiem, co głupsze/gorsze.

Tutaj mały przyczynek do – relacje damsko-męskie w grach są albo idiotycznie infantylne *("och! Ty mój bohaterski bohaterze – jak to dobrze, iżem zatrzymała swoje dziewictwo dla ciebie. Ojej, tyle lat trzymałam... tyle lat...")*, albo idiotycznie infantylne. Vide przykład Bolca *"ty draniu!"* i jego lekko zezowatej, acz cycatej koleżanki – on **twardy jak kawał zamrożonej stali** udaje, że jej nie zauważa, a ona **sucha jak bela drewna na pustyni**, nachalnie i „na siłę" go przy tym kokietuje (no cóż, tak jak to kobietom przystało – wiadomo, budowa genetyczna i takie tam...) – i razem kłócą się jak dwoje trzylatków o grzechotkę. Załóżmy jednak, że tak musi być... niechaj fabuła będzie głupia i infantylna, ale przy tym chociaż krwista (niekoniecznie w stylu **Postala 2**, który nie jest ***krwawy***, a tylko ***ideowy***). Krwistość wszakże jest marzeniem ściętej głowy - **nastolatkowy target** wymaga fałszowania agresji za pomocą lipnej i dennej fabuły o pszczółkach i kwiatkach, a na osłodę daje się duże biusty. No i mamy Bolców syczących gejowato *"ty draniu - oj, oj, oj!"*.

Czy mamy na składzie jakieś wyjątki? Owszem, kilka dałoby się znaleźć, aczkolwiek jeden z nich czerpie siłę z czynników pozagrowych (w zasadzie nie powinien się liczyć). Mowa o cudowności **Medal of Honor** (i pokrewnych w rodzaju **Call of Duty**), którą to za-



albo grą w TETRYKA

wdzięczamy li tylko opieraniu się na faktach z wojny. A szalona paranoiczność tej ostatniej wypala rozżarzone znamię na każdym medium, gry komputerowej nie wyłączając (lądowanie w Normandii czy bitwa w lasach Ardenów... ech... tarmosi przyrodzenie...).

Cudowność **Aliens vs. Predator** jest wynikiem rażącej niesprawiedliwości tego, jak to marines ma przechlapane ekstraordynaryjnie, co potem odbija się w grze predatorem czy zabójczym alienem.

Zaś cudowność **BloodRayne'a**... który choć nie jest FPP, warto o nim wspomnieć - bowiem główna bohaterka nie udaje zdumionej dziewicy w domu publicznym (co uwielbia robić niejaka Lara Croft, prywatnie zwana przez wielu *Lurą*), a miast tego jest krwistym, wrednym, zabójczym i jakże perwersyjne seksownym wampirem... Mniami!... Mniami!...

No dobra, **Soldier of Fortune** znamy i kochamy, ale zauważcie jedną rzecz – **jak długo** można rozkoszować się krwawymi ochłapami zwłok leżących po bożemu na ziemi w części pierwszej, i jak długo w drugiej? Wniosek? Właśnie...

Albo **Kingpin** – slang, aż uszy więdną. I co? I nie było **Kingpina 2**. Też "no właśnie...". Swoją drogą, dziękujmy wszyscy niebiosom, że nie było polskiej wersji (żul w slangu do żula: *"cholera, czarny bracie, cholera i kurka wodna twoją matkę by wzięły! Ty draniu!")*.

***

Zostawmy sterydowe FPP i popatrzmy na cnót wszelkich i intelektualnych zbiór pod szacownym szyldem RPG. Czy tutaj się coś iskrzy? Nie, nie iskrzy się - wręcz przeciwnie. Dymi mętnie. Wszystkie RPG są stetryczałe do reszty. Od **Might & Magic** przez **Icewind Dale 2**, **Lionheart**, **Baldurs Gate**, **The Temple of Elemental Evil** do **NeverWinter** - **wszędzie chodzi o to samo**: łazimy z grupą podejrzanych typów (albo i samotnie, co jest chyba jeszcze gorsze) po zapadłych wiochach lub zapyziałych mikrych miasteczkach, nędznie udających duże miasta i wykonujemy ciągle te same zadania. A to ktoś zginął, najczęściej małe dziecko - modelowo dziewczynka o słodkim imieniu Nell, Bell, Srell lubo podobnie albo/i jakaś młoda, obowiązkowo cycata dziewczyna (modelowo dziewica, no bo jak inaczej – ratować osoby płci żeńskiej już skonsumowane?! Nie godzi się! Nie-dziewice na stos lub do kamieniołomów!). A to ktoś chce jakiś przedmiot, najlepiej z grobowca, bo tam ludzie uwielbiają wszystko gubić, w tym zastawy stołowe i rzeczy, które uratują świat... A to jakiś stwór na coś napadł i niecnie wykorzystał, a cała wieś czekała 120 lat na naszą drużynę, aby go w końcu dobić, bo żaden inny frajer z okolicy nie chciał tego zrobić za darmo. A to odnaleźć jakieś grzybki (wiadomo - po co...), wujki i inne ptaszki dla miejscowego szamana-alkoholika i komunisty-narkomana w jednej osobie.

Warto przy okazji zauważyć, że obowiązujący **rozmiar biustu** postaci płci żeńskiej w grach RPG tudzież pełny rynsztunek sado-maso, jaki wdziewają na siebie panie kapłanki, wojowniczki, łuczniczki, jasno wskazują, że wszystkie zostały uprowadzone z **domu publicznego dla nazistów**. Widział kto kiedy kapłankę z małym biustem?! (Tłum graczy RPG: *"płaskie na stos! Płaskie do kamieniołomów! Płaskie precz od RPG!"*). Może od razu przemianować gry **RPG** na **BRP** (Burdel Role Playing – ew. Biust (Breast) Role Playing?)...

Kontynuujmy dalej wątek - jak to zauważył kiedyś Jacek Piekara, którego celną myśl tutaj reprodukuję – drużyna robi za **chłopców na posyłki** u byle kmiotka. Człowiek uratował świat, zabił, nie wiem jakie stwory, a tu jakiś pokryty liszajami chłop, wolno żując słomę w brudnej bezzębnej gębie i tonem nieznoszącym sprzeciwu żąda od nas, abyśmy uratowali jego cholerną krowę, co to utknęła w krzaczorach jeżyny. I tak jest w większości gier RPG.

Swoją drogą, czuję pewną ulgę, że **nie** doczekaliśmy się polskiej gry RPG. **Another War** to czysta paranoja - a nie gra, a już na pewno nie gra RPG, bo nawet fani **Diablo** nie są w stanie w nią grać – a wiadomo, co sądzą o fanach **Diablo** fani "prawdziwych" gier RPG (jak ktoś nie wie, podpowiem – to samo, co młodzieżówka LPR o młodzieżówce SLD – by nawiązać do zawsze seksownej i modnej polityki). Skóra mi cierpnie na myśl o lodowatych, twardych a la Linda polskich dialogach... Bohater do smoka: *"Zjadłeś dziewicę, ty potworze!"*. Smok do bohatera: *"No i co z tego, głupi leszczu?"*. Bohater do smoka: *"Ty... ty... draniu!"*. Smok do Bohatera: *"O Boże! Ojej! O rety! Naprawdę nie chciałem! Przepraszam! Już nie będę! Zabij mnie! Zabij!!! Nie! Czekaj! Sam się zabiję! Aaaaa..."*. Gracz do ekranu komputera: *"Taaak... [biip] jaaasne"*.

Zresztą bestie, by nawiązać do smoka, są wszędzie **takie same** – obowiązkowe nomen omen smoki, pijane krasnoludy, magiczne elfy, głupie orki i gobliny plus grzeszne mieszanki rasowe. W grach RPG bowiem wszyscy chętnie, a przy tym występnie i nie bez przyjemności **kopulują**, poza oczywiście drużyną gracza, która jest chodzącym zakonem sióstr elżbietanek. Dodatkowo, jak się jest nieszczęsnym posiadaczem zachodniej gry RPG w wersji "spolszczonej" (autorów spolszczeń to ja bym chętnie potraktował tak jak nasi przodkowie cudzołożników, czyli za przyrodzenie przybić do mostu jakiego...), dochodzą jeszcze gatunki dwojakie zwane *tunelującymi*, np. żmijo-wywern, który jest albo żmijem, albo wywernem, albo jednym i drugim jednocześnie w zależności od humoru i stanu upojenia alkoholowego "tłumaczy" (do mostu - powiadam, do mostu...!).

Oczywiście i tutaj zdarzają się wyjątki. Taki **Morrowind**, który jako gra jest kiepski, ale kiedy grać w niego tak, jak **NIE** należałoby grać, czyli totalnie zignorować główny wątek gry, wyłazi zeń coś na kształt doskonałego, choć okrojonego **Daggerfalla**. Taki **Mistmare**, który wreszcie zabrał się za wykorzystanie bogactwa chrześcijaństwa miast standardowych celtycko-tolkienowskich wypocin. Taki **Fallout** trzyma klasę za pomocą genialnej mrocznej fabuły, okraszonej setką smaczków i pewną dozą niegrzeczności (można się prześpać z kimś, aby coś uzyskać... niby takie życiowe, a jakie rewolucyjne w małej szklance gier RPG!). Zaś gra stulecia, czyli **Anachronox**, jest z zupełnie innej bajki, bo bliżej jej do wschodnich RPG niż *martyrologiczno-posyłkowej* scenografii zachodnich RPG. Poza tym **Anachronox** jest grą niezwykłą, w której widać, jak ktoś ładnie pomyślał nad scenariuszem i stworzył bezbłędny, inteligentny, ironiczny i co najważniejsze, **oryginalny** świat.

***

Co zostało? Gry puzzle, szachy, mahjong albo strip poker? W tym ostatnim przypadku, tak przy okazji, też już wszystko wymyślono – od rozebranych facetów po gołe lodówki czy piecyki elektryczne. A dla fanów mocnych, bo polskich, wrażeń polecam spolszczony (*"che, che, che..."* - rzekł gracz, po czym skoczył z pobliskiej skały wapiennej) **Strip Poker Bondage**, z głosem pani lektor tak seksownym, że klawiatura się kurczy, marszczy i buczy...

Oczywiście, jak to już wspomniałem na początku, rzecz całą można rozumieć dwojako – **to nie gry się staczają, ale gracz** – i to nie gry się powtarzają, ale gracz wpada z ogrania w paranoję deja vu. Ogląda gadającą bezczelną pszczółkę i... Ciach! Trach! Koniec z tym! Jestem już dorosły! Urosłem! **Nie będę dalej leżakował!** Nie uwierzę w świst laserów w próżni! I głupi telefon-modem! I sięga po "Fingerman's Wake" Joyce'a lub coś Celine'a. Bo, kurdę - panie, wyrósł z gadających pszczółek i bolców syczących "ty draniu"!

I co gorsze: **stetryczałe gry czy stetryczali gracze?** Czytanie Joyce'a (którego i tak szczerze polecam – gość, mimo snobistycznego nazwiska, pisze ekstrakawałki) czy Bolce? Na co się zdecydować? To już osobiste pytania do osobistego rozważenia. Hm. Bolce czy Joyce? Hm... Hm... Hm...

Smuggler

Ludzie obyci w branży wiedzą, że (wbrew pozorom) największy problem z grą nie jest wtedy, gdy się ją tworzy, ale wtedy, gdy się ten proces zakończy. No, bo ja przepraszam - ale grę to każdy głupi zrobić potrafi. To tylko kwestia czasu i cierpliwości.

Jak $przedać [kiep$ką] grę?

Tak jest! **Każdy z was byłby w stanie zrobić grę** - po odpowiednio długim czasie poświęconym np. na naukę programowania - tak jak po „n" latach nauki byłby w stanie zagrać poprawnie temat ze Star Wars na pianinie czy „machnąć" akwarelami w miarę realistyczny pejzaż.

Prawdziwe schody zaczynają się w momencie, gdy trzeba toto **SPRZEDAĆ**. Czyli przekonać ludzi, że to właśnie nasz produkt jest tym, czego oni pragną, oczekują i bez czego nie mogą żyć. Ba, że urodzili się tylko po to, by naszej gry doświadczyć. Trzeba im wmówić, że ta gra jest 245 razy lepsza od tych 357 konkurencyjnych, bazujących na tym samym pomyśle i podobnym engine'ie.

Naturalnie o ile udało się stworzyć coś na miarę Dooma 3, HL2 - nie ma problemu. Nie ma go też, gdy chodzi o sequel czegoś, co osiągnęło już sukces. Fani i tak go kupią, a pisma narobią szumu, że oto *„kontynuacja słynnego..."*. Trudności zaczynają się w przypadku gry przeciętnej, nieznanej i takiej, która nie budzi pożądania u gracza. I tu powinno mieć miejsce główkowanie, jak owo pożądanie w potencjalnym kliencie wzbudzić. Od razu powiem, że **nic nowego się w tym temacie nie wymyśli**, bo „wszystko już było". Tak czy siak trzeba się oprzeć na jednej z dwóch dobrze znanych (marketingowcom) zasad.

Metoda 1: zakazany owoc

Jak wiadomo, **nic tak nie przyciąga jak rzeczy zakazane, nielegalne i niemoralne.** A jeśli do tego dodamy jeszcze jakieś (pół)nagie laski, mamy niemal jak w banku, że produkt wzbudzi zainteresowanie napalonych(*) graczy. Zatem receptą na marketingowy sukces jest **zrobienie gry pełnej przemocy i/lub seksu, zaś na okładce walnięcie wielkiego napisu *„dozwolone od lat 18"*.** (Jak wiadomo, napis taki zniechęca małolatów od nabycia gry niemal tak samo silnie jak wysmarowanie się miodem odstrasza muchy od naprzykrzania się w letni dzień, a zapach padliny wywołuje mdłości u sępów i hien.)

Koronnym - polskim - przypadkiem tak pomyślanej gry była (nie)sławna produkcja *Rezerwowe psy*. Głupia, nędzna, przestarzała już w momencie produkcji, pełna baboli, niegrywalna itd. Ale za to traktowała o seksie, była pełna wulgaryzmów, bluzgów, wódki i dosłownie ukazanych „momentów", a do tego z nadrukiem „od lat 18". I co? **Jak na gniot sprzedała się całkiem nieźle**. To działa, panowie - to na was działa.

Oczywiście nie zawsze trzeba uderzać w odbiorcę aż takim stężeniem tego typu elementów - nie każdy lubi być zachęcany do zakupu waleniem sztachetą po łbie. Można zagrać seksem ciut subtelniej, choć i tak topornie (*Wyspa miłości*), można nawet zupełnie odpuścić sobie seks (szok, co?), koncentrując się tylko np. na brutalności czy wulgarności albo i jednym, i drugim. W każdym razie trzeba zszokować (*Carmageddon, Postal, State of Emergency*, Kingpin czy choćby mocno wulgarne - i nic ponadto - *Hooligans*).

Można też zagrywać delikatnie nutką seksulności (np. reklama *Giants*, w sumie całkiem sympatycznej gry, koncentrująca się - nie wiedzieć czemu :) - na nagich syrenach). Można epatować tkwiącą w każdym - nawet najporządniejszym - graczu **chętką, by choć na chwilkę zostać 'bad boyem'** *Mafia, GTA, Dungeon Keeper, Gangsters: Organised Crime* - każda z tych gier pozwala nam stać się „tym złym". A to na pewno ma moc wabiącą, bo czy kupilibyście GTA, gdyby na tym samym engine'ie, z taką samą grafiką, opowiadano o gościu, który np. jest kurierem przewożącym przesyłki? Odpowiedzcie **szczerze...**

Ogólnie w tej branży taktyka „zakazanego owocu" stosowana jest **niezbyt finezyjnie** - ale być może producenci wychodzą z założenia, że subtelność nie trafia do nastolatków. Przykładem na to, jak można zrobić podobny numer, ale w wyrafinowany sposób, było pewne francuskie wydawnictwo, które w swoim czasie dość trudną w czytaniu książkę zapakowało w szkarłatną banderolę (uniemożliwiającą przejrzenie jej w księgarni) z wielkim napisem: **TYLKO DLA DOROSŁYCH!!!** Faktycznie, było w tym sporo racji, bo zawarte w książce teorie filozoficzne na pewno nie wzbudziłyby zainteresowania dzieci. Nakład zszedł jak woda, choć masa dorosłych nabywców marudziła potem, że *„oczekiwali czegoś innego"*.

(*) a innych nie ma :). Bo jak się ma lat -naście i jest się płci męskiej, a komputer zastępuje wszelkie inne formy życia towarzyskiego, testosteron kipi w żyłach aż miło. Czyż nie?

Metoda 2: subtelne cytowanie recenzji

...czyli na pudełku z grą zamieszczamy **pochwalne recenzje z pism na jej temat**. O ile one w ogóle są - nie ma sprawy. Gorzej - choć nie beznadziejnie - ma się sprawa, gdy tych **pochwalnych nie ma**. Choć właściwie i to nie kłopot - najważniejsze, **by w ogóle jakieś były**. Sprawny marketingowiec, posługując się lupą i nożyczkami, zawsze wyłuska z recenzji, choćby nie wiem jak negatywnej, jedno czy dwa w miarę pochwalne zdania, które z triumfem zamieści na pudełku. (Nie podając jednak ostatecznej oceny, rzecz jasna. Zapamiętajcie - pochwalny cytat bez oceny może wzbudzać podejrzenia).

A jak i takich opinii nie znajdzie - wyrwie z kontekstu choćby jakiś strzęp informacji - **byle tylko ten brzmiał jak pochwała**. Szczytem bezczelności tej metody była zapewne recenzja pewnej książki. Recenzent jeździł po niej jak kosiarka po trawniku, parskając ironią i żółcią. Napisał nawet *„powiedziałbym, że to najlepsza książka od czasów Biblii - ale tylko pod warunkiem, że od czasów Biblii nie byłoby żadnych innych książek"*. Jak nietrudno się domyślić, na okładce wielkimi fontami pojawiło się tylko: **„najlepsza książka od czasów Biblii"!**

Zresztą by nie sięgać daleko poza branżę rozrywki komputerowej, wspomnijmy – i może darujmy sobie konkretne tytuły - **historię recenzji pewnej gry RPG na łamach CDA.** Recenzent dał jej 6, i to z łaski, nie skąpiąc uszczypliwości i wytykając masę błędów. Na pudełku natomiast pojawiło się wyłuskane z masy zarzutów JEDNO (zresztą też odpowiednio przycięte) zdanie z całego tekstu, w którym to autor powiedział o grze coś w miarę pozytywnego. (Po przycięciu wyszła z tego pochwała.) Dodam, że po ujrzeniu owego cytatu, nasz recenzent zaniemówił na dobre pół godziny, a potem przez parę minut wypowiadał słowa, w których często powtarzała się warrrrrcząca głoska „r".

Oczywiście pomijam tu tak trywialne zabiegi na tym polu jak **coraz niższe ceny gier** czy dołączanie do nich rozmaitych **gadżetów**. Na większości polskich graczy **ceny i tak nie robią wrażenia** - skoro kupują zwykle gry w miejscach, w których ich cena jest stała - ok. 10-15 zł za 1 CD, ksero okładki - gratis. A gadżety? Cóż, nie znam **nikogo** (pomijając fanatyków polujących na tzw. wersje kolekcjonerskie), kto nabyłby jakąkolwiek grę zachęcony dołączonym do niej gadżetem. (Zwykle dość tandetnym albo/i do bólu przewidywalnym: kubek, breloczek, mousepad, CD z soundtrackiem, koszulka [zwykle w niewłaściwym rozmiarze].)

Cóż jednak robić, gdy mimo stosowanych zabiegów gra **i tak** się nie sprzedała? Ha, wtedy trzeba ją sprzedać - jakiemuś pismu. Otrzymaną kasę zaś zainwestować w sequel, w reklamie którego zaznaczy się, że *„w jeden miesiąc sprzedano w Polsce xxx tys. egzemplarzy pierwszej części"* (gdzie zamiast xxx wpisujemy nakład owego pisma).

Ktoś, kiedyś powiedział, że stopniowanie słowa „kłamstwo" wygląda tak: kłamstwo, większe kłamstwo, statystyka. Ja dodam do tego stopień naj-najwyższy: **marketing**. :)

PEŁNA WERSJA INSTRUKCJI NA CD Z DEMAMI

Crazy Taxi

Ustawienia klawiatury

W menu:
Poruszanie kursora - strzałki kursorów
Zatwierdź wybór - A
Anuluj/Wróć - S
Wybierz opcję - strzałki kursorów

Podczas gry:
Włączenie/spauzowanie gry - Enter
Wybór postaci - strzałki w lewo /prawo
Skręcanie - strzałki w lewo/prawo
Przyspieszenie - strzałka w górę
Hamulec - strzałka w dół
Bieg w górę - S
Bieg w dół - A
Przypomnij miejsce - TAB

Szalone manewry
Naucz się korzystać z tych manewrów, używając kombinacji skrętów, przyspieszenia, hamulca i zmian biegów.

Crazy Dash - wpierw puść zarówno przyspieszenie, jak i hamulec, po czym przełącz skrzynię biegów na jazdę i natychmiast wciśnij klawisz przyspieszenia.

Crazy Drift - podczas jazdy do przodu szybko przełącz bieg na jazdę do tyłu, później z powrotem do przodu i natychmiast skręć w lewo lub prawo.

Crazy Back Dash - przełącz szybko na jazdę na wstecznym zaraz po zrobieniu Crazy Dasha.

Crazy Back Drift - podczas poruszania się do przodu szybko przełącz bieg na jazdę i z powrotem na wsteczny, i skręć gwałtownie w prawo lub lewo.

JAK GRAĆ

1. Zabierz pasażera
Ludzie w mieście z ikoną dolara ($) nad głowami to twoi potencjalni klienci. Zatrzymaj się w ich pobliżu (obrazuje to linia wokół nich) - klient wejdzie do taksówki. (Uwaga! W czasie gdy klient podchodzi do taksówki, ogólny czas na grę ucieka w normalnym trybie, choć ty nie masz wtedy kontroli nad taksówką.)

2. Jazda po mieście
Kiedy klient wejdzie do wozu, na ekranie pojawią się trzy dodatkowe elementy. Po lewej stronie na chwilę pojawi się obraz z miejscem, do którego masz jechać i odległością, nad głową pasażera licznik sekund, w danej ich liczbie musisz się zmieścić przed dotarciem do celu, a u góry ekranu - strzałka wskazująca kierunek, w którym powinieneś jechać, aby najszybciej dotrzeć do celu. Jeśli uda ci się zmieścić w czasie, zostaniesz nagrodzony zapłatą oraz napiwkiem w ramach uznania za szaloną jazdę.

3. Wysadzanie pasażera
Aby wysadzić pasażera, zatrzymaj się w miejscu oznaczonym zielonym „murem". Klient automatycznie wyskoczy z samochodu, a na twoje konto wpłynie dodatkowa kasa. (Uwaga! W czasie gdy klient wychodzi z samochodu, ogólny czas na grę zatrzymuje się.) Zrób wszystko, co możliwe, by powtórzyć trzy powyższe punkty jak najwięcej razy podczas gry i zarobić jak najwięcej szalonej kasy.

Kolory symbolu $
Różne kolory znaczka $ oznaczają dystans dzielący pasażera od miejsca, do którego chce się on dostać. Od poziomu najłatwiejszego do najtrudniejszego: czerwony, pomarańczowy, żółty, zielony. Rozmiar pola zatrzymania oznacza poziom trudności trasy - im większe, tym łatwiejsza.

System rachunków

Po tym, jak klient wejdzie do taksówki, nad jego głową pojawi się liczba sekund, w których musi się on dostać do celu. Jeśli uda ci się go dowieźć w tym czasie, klient zapłaci rachunek. Jest on dodawany do ogólnej puli Total Earned Fare. Jeśli jednak nie uda ci się dotrzeć do celu w wyznaczonym czasie, klient wyjdzie z taksówki, nie płacąc ani dolara.

Rachunki i napiwki

Istnieją trzy typy zapłaty, jakie możesz dostać:

Rachunek bazowy - jest on liczony na podstawie dystansu, który musi przebyć taksówka. Kiedy klient do niej wsiądzie, możliwa do zarobienia kasa pojawi się w prawym górnym rogu pod liczbą Total Earned Fare.

Opłata bonusowa - jeśli kierowca dojedzie na miejsce przed czasem, dostanie dodatkowe pieniądze w zależności od liczby sekund, jakie pozostały do końca zadania. Opłata ta jest dodawana do tej bazowej zaraz przed zapłaceniem pieniędzy.

Napiwki - klient daje napiwki kierowcy po każdym szalonym manewrze, który ten zrobi. Każdy napiwek jest natychmiastowo dodawany do rachunku bazowego, skąd idzie do głównej puli po dostarczeniu klienta na miejsce.

Zdobywanie napiwków

Jeżeli kierowca przypodoba się klientom, wykonując szalone manewry na szosie, ci niewątpliwie odwdzięczą mu się w namacalny i brzęcząco-szeleszczący sposób. Aby zasłużyć na napiwek, należy wykonać jeden z następujących manewrów:

Crazy Jump - aby wzbić się w powietrze, wystarczy skorzystać ze znajdujących się na planszy wyskoczni i ramp.

Crazy Drift - podtrzymaj poślizg kontrolowany przy zakrętach.

Crazy Through - mijaj inne samochody w mieście o milimetry, ale ich nie dotykaj!

Combos - jeśli wykonujesz napiwkopędne manewry po kolei i nie zderzasz się przy tym z innymi samochodami, ani nie powodujesz innych wypadków, napiwki kumulują się do czasu pierwszej stłuczki, kiedy to licznik combosów się zeruje.

Virtua Cop

Instalacja gry - po uruchomieniu instalatora wpisz partycję i katalog, do którego chcesz zainstalować grę (np. D:/VC2). Po zainstalowaniu uruchom ją z paska zadań. W menu startowym znajdziesz odnośnik do instrukcji (po angielsku), ale nie wydaje się, by trzeba było ją czytać - gra jest NAPRAWDĘ prosta w obsłudze. Oto w pełni wystarczająca ściąga.

Po uruchomieniu gry w dowolnym momencie możesz wejść do settings, naciskając klawisz [Alt]. Znajdziecie tam m.in.

Game - możliwość gry w trybie multiplayer plus parę innych ciekawostek, statystyk itd.
Device - wybór sterownika (Direct 3D lub Direct Draw)
Settings - czyli ustawienia

Display - rozdzielczość
Mode - m.in. stopień trudności itd.
Device - wybór urządzenia sterującego (mysz/klawiatura), konfiguracja klawiszy

Możliwość grania we dwie osoby - w menu wyboru dokonaj stopnia trudności i naciśnij [Enter]. Pojawi się drugi celownik. Wybierz poziom trudności - zaczynacie grać w duecie. Domyślnie jeden z graczy steruje myszką, drugi z klawiatury (kursory).

Klawiszologia

PLAYER 1
Sterowanie - W/A/S/D
Ognia - V
Przeładuj - szybko naciśnij H (dwa razy)
Start - spacja
Spiesz się :) - G

PLAYER 2
Sterowanie - kursory
Ognia - 0 (na kl. numerycznej)
Przeładuj - szybko naciśnij 3 (na kl. numerycznej) dwa razy
Start - 2 (na kl. numerycznej)
Spiesz się :) - Enter

I jeszcze jedno - to jest gra **„automatowa"**. Nie ma tu czegoś takiego jak save. Kończ albo giń - albo zaczynaj od początku. Pretensje w tej sprawie proszę słać pod adres Segi. :)

PEŁNA WERSJA INSTRUKCJI NA CD Z DEMAMI

Wizards & Warriors

UWAGA!
Pełna polska wersja instrukcji do tej gry znajduje się na CD z demami/grami w katalogu Pełne Wersje. Angielska wersja instrukcji jest na CD z grą (dla wersji CD) lub na DVD, w katalogu z grą.

Instalacja

Aby zainstalować Wizards & Warriors, włóż dysk numer 1 do napędu CD. Jeżeli włączyłeś autoodtwarzanie, powinna się pojawić opcja instalacji. Aby rozpocząć instalację, kliknij przycisk: Instalacja Wizards & Warriors. By odinstalować Wizards & Warriors - jeżeli chcesz usunąć z dysku, wybierz odpowiednią opcję z podmenu Start. Opcja ta usuwa wszystkie pliki poza zapisanymi stanami gry, zrzutami ekranowymi i twoimi ustawieniami.

Uruchamianie gry

Dla wersji CD - włóż dysk 2 do napędu CD. Z menu start wybierz Programy /Activision/Wizards & Warriors. Kliknij łącze do Wizards & Warriors, by uruchomić grę.

UWAGA!
W trakcie gry dysk 2 musi być cały czas w napędzie.

Dla wersji DVD - z menu start wybierz: Programy/Activision/Wizards & Warriors.

Menu główne

#Start the Game (rozpocznij grę)
Uruchamia grę Wizards & Warriors i przenosi do ekranu miasta.

#View the Intro (obejrzyj wprowadzenie)
Odgrywa animację wprowadzającą (która normalnie jest puszczana tylko przy pierwszym uruchomieniu).

#Credits
Lista ludzi, którzy tworzyli grę - lista płac.

#Quit (zakończ)
Wybierz tę opcję, aby powrócić do Windows i uciec przed Lordem Cetem.

#Szybki start
Życie w Gael Serran z 200 sztukami złota na dzień.

#Opcja przywracania gry
Za każdym razem, gdy tworzysz drużynę i opuszczasz miasto (klikając jedną z Bram Miasta) komputer zapisuje informacje o twoich postaciach i postępach w kopii bezpieczeństwa (safety backup). Jeżeli coś pójdzie nie tak w trakcie gry (np. wyłączą prąd albo twoja postać zginie), możesz się udać do tawerny i kliknąć przycisk Przywracania Gry (Revert Game), aby odczytać jej stan z kopii bezpieczeństwa. Postacie i stan gry będą takie jak przed opuszczeniem ostatniego miasta. Opcja przywracania gry działa zawsze - nawet, gdy normalnie zapisujesz grę.

#Zapisywanie/wczytywanie gry
Aby zapisać lub wczytać grę, kliknij ikonę dysku na dole ekranu (będąc poza miastem można jedynie zapisać grę, a w mieście jedynie wczytać). Jeżeli nie chcesz wczytywać gry - gdy np. twoja drużyna się zgubi - możesz kliknąć przycisk Przywracania przygody (Revert Adventure) w gospodzie, a wszyscy bohaterowie powrócą do tej gospody w takim stanie, w jakim z niej wyruszyli ostatnim razem - zapomną wszystko, co się stało później. To przydatna opcja, gdy nie masz później zapisanych gier lub gdy jesteś w ślepej uliczce.

#Zapisywanie gry w trakcie podróży po jej świecie
Gdy klikniesz przyciski zapisz/wczytaj (save/load), pojawi się lista siedem slotów do zapisywania. Aby zapisać grę, wybierz jeden i zapisz ją, klikając ikonę dysku. Będziesz musiał jeszcze nazwać tak zapisaną grę. Gdy skończysz, powrócisz do gry, klikając czerwony X. Opcja zapisu gry pojawi się również wówczas, gdy będziesz chciał z niej wyjść (Quit Game).

Kiedy postacie są w mieście, nie ma potrzeby zapisywania gry - odbywa się to automatycznie.

#Menu opcji (Options Menus)
Aby wejść do menu opcji, kliknij ikonę komputera na dole ekranu miasta lub ekranu przygód. Są cztery rodzaje opcji: grafika (graphics), klawiatura (keyboard), dźwięk (sound) i gra (game). Okienka możesz zmieniać przyciskami na górze. Przycisk Domyślne (Default) przywróci opcje do poziomu początkowego. Gdy skończysz ustawiać opcje, kliknij czerwony X - by wrócić do gry.

#Opcje gry (Game Options)
Pozwalają one ustawić opcje świata gry. Aby niektóre z opcji (jak np. częstość występowania) zadziałały, trzeba zrestartować grę.

#Restart przygód (Reset Adventures)
Ten przycisk kasuje wszystkie przygody, zadania i stopnie w gildiach do poziomu z początku gry, lecz nie zmienia twoich postaci i zostawia je z tą liczbą doświadczenia i podstawowego wyposażenia, jaką zdobyły - wszystkie przedmioty specjalne zostaną usunięte. Opcji tej możesz użyć, jeżeli chcesz ułatwić sobie grę i ponownie ją rozpocząć, ale z bardziej rozwiniętymi postaciami – ewentualnie, gdy chcesz inaczej poprowadzić postacie.

#Ustawienia ogólne (Basic Settings)
To kontroler ogólny, który zmienia wszystkie inne ustawienia – to rozwijalne menu pozwala ustawiać wszystkie opcje naraz.

#Strzałki ruchu (Movement Arrows)
Ukrywają i pokazują malutkie strzałki ruchu, które pozwalają poruszać postaciami za pomocą przycisków na ekranie - z pominięciem klawiatury i przycisków myszy.

#Kursory patrz/idź. (Look/Move Cursors)
Włącza i wyłącza specjalny animowany kursor, który pozwala na chodzenie i rozglądanie się za pomocą myszki.

#Szybkość gry (Game Speed)
Suwak ten pozwala ustawić prędkość, z jaką toczy się rozgrywka w czasie rzeczywistym. Możesz użyć klawisza czasu (Time key - przycisk T), aby automatycznie zmieniać tryb czasowy pomiędzy domyślnym trybem turowym (turn-based), a czasem rzeczywistym (real-time).

#Opcje grafiki (Graphics Options)
Menu opcji graficznych zezwala na zmianę parametrów wyświetlania obrazu - po włączeniu akceleratorów 3D. Możesz ustawić opcje renderowania (Render) i rozdzielczości (Resolution), oświetlenia (Lightning), MipMappingu, widoczności (View Distance) i liczby poligonów postaci (Character Polygon) oraz szczegółów tekstur (Texture). Większość opcji wymaga restartu gry.

#Opcje klawiatury (Keyboard Options)
To menu pozwala dostosować konfigurację klawiszy do własnych potrzeb.

UWAGA!
Niektóre klawisze są stałe i nie mogą być użyte w innej funkcji. Dotyczy to [Esc], [Spacji], [Backspace] i klawiszy [Alt].

Aby przyporządkować klawisz funkcji, należy kliknąć daną opcję (czynności) i gdy pojawi się okienko, przyporządkować jej daną funkcję, klikając go. Każda z czynności może mieć przyporządkowane dwa klawisze.

#Opcje dźwięku (Sound Options)
Tutaj znajdują się ustawienia głośności. Wszystko kontrolujesz suwakami - przesuwając suwak w prawo, zwiększasz głośność, a w lewo – zmniejszasz ją. Jeżeli suwak jest przesunięty całkiem w lewo, dźwięk będzie wyłączony.

Suwakami zmienić można głośność ogólną (master volume), muzyki (music), efektów dźwiękowych (sound effects), mowy (speech) oraz odgłosów (ambient sounds).

Czyż to nie ułatwia życia?

Poczuj się jak w bolidzie!!!
COMPRESSOR SUPREME
Najlepsza kierownica - trzy w jednym
Kompatybilna z PlayStation/PLayStation 2/PC USB
Już w sprzedaży!
Converter PSX/PS2 to PC USB
Dzięki niemu staje się możliwe podłączenie do komputera PC kierownic i PAD-ów z PSX i PS2; przenosi wibracje, Force Feedback oraz impulsy ze wszelkich przycisków i manetek.
★ kąt obrotu 180 stopni
★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
★ w pełni programowalne przyciski
★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami - tego nie ma konkurencja!!!
Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

mGamer

Abandonware...

czyli powrót do przeszłości

Status abandonware osiągają gry (lub też inne programy komputerowe), które przestają być rozpowszechniane normalnymi kanałami dystrybucji. Wówczas ich wydawcy zawieszają wsparcie techniczne dla graczy i niemożliwe staje się ich zakupienie w sklepie, nawet w seriach z klasykami.

I tu z pomocą przychodzą nam właściciele licznych witryn katalogujących „porzucone" tytuły. Kwestią, która od dłuższego czasu daje podstawy zajadłym dyskusjom, jest **legalność takich serwisów.** Wszak wydawcy gier rzadko kiedy zrzekają się praw do danego dzieła **i w praktyce nigdy oficjalnie nie pozwalają** na jego swobodne rozpowszechnianie.

Piractwo czy nie?

Gdyby z żelazną konsekwencją egzekwować literę prawa wobec osób rozprowadzających abandonware, należałby ich oskarżyć o **pospolite piractwo.** Na szczęście większość wydawców podchodzi do sprawy liberalnie, słusznie chyba uznając, że abandonware nie stwarza **żadnego zagrożenia** dla wyników sprzedaży nowych produktów. Wprawdzie jeśliby największe firmy wydające gry zapytać wprost (co zresztą swego czasu uczynił jeden z zachodnich serwisów) o ich stosunek do abandonware'u, z pewnością usłyszelibyśmy w odpowiedzi, że z tym procederem jest im stanowczo nie po drodze. Trudno sobie wyobrazić, by na przykład Activision otwarcie popierało abandonware. **Prestiż firmy wymaga pewnej nieczułości na potrzeby miłośników staroci.**

W rzeczywistości jednak tylko nieliczni wydawcy prowadzą boje (i to średnio zażarte) z witrynami udostępniającymi starsze gry. I z reguły kończą się one na słowach, bowiem prowadzący strony potulnie blokują dostęp do gier będących przedmiotem konfliktu.

Warezoware

Jedną ze słusznych obaw wydawców i dystrybutorów gier stanowi fakt, że na witrynach reklamujących się jako „kopalnie abandonware'u" często znajdujemy tytuły, od których uginają się półki w hipermarketach. Mamy wówczas do czynienia z ohydnym zjawiskiem **warezu**, czyli **bezpardonowym piractwem,** generującym rzeczywiście spore straty w budżetach firm wprowadzających na rynek towar legalny. Każdy, kto ma trochę oliwy w głowie, domyśli się, że programy, takie jak Deux Ex, GTA 2 czy nawet Mortal Kombat 4, do statutu abandonware nijak jeszcze nie przystają i na pewno długo przystawać nie będą. Trzeba się nauczyć omijać te „niebezpieczne zakątki" Sieci szerokim łukiem. Autorów stron opisanych w poniższym zestawieniu **dokładnie sprawdziłem** ze znajomości definicji terminu 'abandonware'. Jeśli ktoś za klasykę przyjmuje Vice City - cóż... miejsca dla niego na tych łamach na pewno nie będzie.

Pewne problemy

W poszukiwaniu staroci możemy się natknąć się na inny problem. Amerykański serwis nie może zamieścić na własnym serwerze gry, która jest w tamtejszych sklepach. Sporo zachodu kosztowało mnie dotarcie do miejsca, z którego mogłem zassać legendarne **Toonstruck.** Nadzieja na nabycie pudełkowej wersji tego rarytasu w Polsce minęła po kilku miesiącach mniej lub bardziej intensywnych poszukiwań. Gra jest jednak do kupienia w Stanach, stąd też serwis taki jak **Underdogs** nie może sobie pozwolić na jej publikację. Na szczęście nie wszystkie zbiory abandonware'u leżą na amerykańskich serwerach - w końcu upragniony, pełny i grywalny Toonstruck wylądował na moim HDD. Możliwa jest też sytuacja zgoła odmienna. Raz jeszcze na amerykańskim The Underdogs odnalazłem działający link do archiwum z grą Ace Ventura. Nie dalej jak tydzień temu przygodówkę tę spotkałem w supermarkecie - ściąganie jej z Sieci byłoby czymś dalece nie w porządku. Zatem nim cokolwiek ściągniecie, upewnijcie się przedtem, że sprzedawcy w sklepach na pytanie typu *„Jest może jeszcze Day of the Tentacle?"* reagują w sposób: „Hm... to musi być jedna z tych nadchodzących nowości. Na razie nie mamy, ale proszę sprawdzić zaraz po premierze".

O KAYIN

Stare, wiecznie jare

1 **BATTLE ARENA: TOSHINDEN.** Mortal Kombat mógł się przy tym schować. Świetna, trójwymiarowa bijatyka, której zagroziła dopiero Virtua Fighter.

2 **FATAL RACING.** Gra znana także jako Whiplash. Z założenia normalna samochodówa, ale niezwykle „powykręcane" trasy bardzo zbliżają ją do symulatora... rollercoastera. Jak dla mnie - bomba.

3 **SPEED HASTE.** Pierwsza gra, którą katowałem już na własnym pececie. Ładna grafika, niesamowite uczucie prędkości, sporo torów i aut - to i tak dużo więcej, niż potrzebne było do szczęścia dziewięć lat temu.

4 **WITCHAVEN.** Jedna z bardziej klimatycznych gier FPP pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych.

5 **SKYNET.** Fabuła nawiązująca do kinowego „Terminatora". Niezgorszy klimat i ogólnie ciekawa zabawa - no ale ta grafika. :-/

6 **ISHAR.** A to dla odmiany ojciec jednej z najsłynniejszych serii cRPG na peceta (i nie tylko).

Home of the Underdogs

www.the-underdogs.org

The Underdogs to **niekwestionowany lider** wśród serwisów traktujących o abandonware. Istnieje już od pięciu lat i ma się coraz lepiej, chociaż nieraz bliski był zamknięcia. Nauczeni doświadczeniem autorzy HotU nie ryzykują już potyczek z organizacjami takimi jak IDSA i po prostu „zdejmują" z serwisu pliki, co do których wysuwane są zastrzeżenia. HotU stara się nie działać na przekór twórcom gier, toteż możemy być pewni, że **korzystając z tych zasobów, krzywdy nikomu nie wyrządzimy**.

Podtrzymywanie pamięci o wielkich przebojach sprzed lat to cel, do realizacji którego The Underdogs podchodzi najbardziej dojrzale spośród wszystkich przytoczonych tu witryn. Dział download nie stanowi wcale kluczowego elementu serwisu. Objawia się to choćby tym, że osoby mające kłopoty z angielskim mogą w ogóle do takowego nie dotrzeć - tyle tu rozmaitych, „okołodownloadowych" informacji. Wybierając interesujący nas tytuł z listy trafiamy na coś, co można opisać jako „kartę gry". Znajdziemy tam mniej lub bardziej obszerną recenzję gry, kilka screenów, opinie internautów etc. - zupełnie jak na „normalnym" serwisie poświęconym komputerowej rozrywce.

Oprócz starych komercyjnych produkcji HotU kataloguje również **nowe darmowe gierki**. Podczas filtrowania zbiorów pod względem roku wydania produktów znajdziemy sporo pozycji datowanych nawet na rok 2003. Będą to jednak programy z gatunku **freeware**. Przygotujcie się też na to, że w katalogu znajdziecie tytuły, jakich nie uda się wam zassać na dysk twardy. Przypadki takie to pozostałości po interwencji np. IDSA - link do pliku musiał zostać usunięty, charakterystyka gry - została (i słusznie).

Bardzo ciekawą opcją jest możliwość pobrania tylko **określonych plików** z danego archiwum. Przydaje się to, kiedy wprawdzie posiadamy pełną wersję gry, jednak jakaś fizyczna wada nośnika uniemożliwia odczyt niezbędnego pliku. W takich przypadkach wystarczy wskazać interesujący nas element, a serwer szybko przetworzy pakiet, który będziemy mogli spokojnie ściągnąć.

Tu szukać staroci

Stare Gry

www.stare-gry.pl

Polskie serwisy abandonware mają długą historię, ale ani nazbyt owocną, ani ciekawą. Osobiście uciekanie się do ich zasobów uważam za ostateczność. W przypadku rodzimych serwisów jest bowiem duże ryzyko trafienia na coś, czego nikt na trzeźwo by z Sieci nie pobrał, względnie link prowadzący do nikąd lub... dział download aktywny dopiero po wykupieniu sms-em kodu dostępu.

Takich praktyk nie stosuje na szczęście serwis StareGry.pl. W nieco niedzisiejszej (co nie jest żadnym problem dla miłośników staroci) oprawie wizualnej odnajdujemy katalog **ponad 1200 gier**. Od tej liczby wprawdzie nie można dostać zawrotów głowy, ale przeglądając zbiór programów, uwagę przykuwa ich dobra selekcja. Nie znajdziemy tu tytułów wydanych **po roku 97** - twórcy witryny uznali, że tytuły młodsze niż siedmioletnie jeszcze do miana abandonware nie „dojrzały". Dominują gry wydane w pierwszej połowie lat 90, ale zdarzają się też takie, których kod liczy sobie nawet i **ćwierć wieku**.

Warto dodać, że każdej skatalogowanej grze towarzyszy krótki opis (nie wiedzieć czemu bez polskich znaków) oraz reprezentatywny obrazek. Pliki pobierać możemy z dwóch alternatywnych źródeł - działają bardzo dobrze. Zastrzeżenia można mieć tylko do po prostu **nieciekawej i chaotycznej oprawy witryny**.

OldGames

oldgames.nu

Wbrew temu, co sugerować może domena, do obsługi witryny nie potrzeba bynajmniej znajomości jakiegoś egzotycznego języka. Przyda się za to nieco intuicji, bowiem interfejs w pierwszej chwili wydaje się chaotyczny. Nie zmienia to faktu, że i kolorystycznie, i przestrzennie design pomyślany został zdecydowanie poprawnie.

Zbiory OldGames to ponad **43 tys. (!) gier** - dotyczy to **wszystkich platform**, nie tylko PC! Po wybraniu jednej z głównych kategorii (platformy) wszystko zaczyna przypominać inne witryny tego typu. Gry możemy sortować według gatunku, roku produkcji lub po prostu alfabetycznie. Jest też **wyszukiwarka** tak samych tytułów, jak i ich producentów. Prezentacja wyników poszukiwań to już przykład najwyższego profesjonalizmu. Wystarczy naprowadzić kursor myszy na właściwą ikonę przy danym tytule, aby zobaczyć przykładowe obrazki, średnie oceny gry, poczytać recenzje czy też sprawdzić obecne przy niektórych pozycjach załączniki (mogą to być cheaty, poradniki etc.).

Zgrzyt pojawia się dopiero, gdy chcemy **pobrać upatrzoną grę**. Okazuje się bowiem, że funkcja download wymaga zostania **zarejestrowanym użytkownikiem serwisu**. To nie wszystko. Każdy użytkownik ma konto kredytów, które przeliczane są na możliwe do pobrania megabajty. Na szczęście za zwiększenie tego limitu nie musimy płacić. Wystarczy zacząć uczestniczyć w życiu pobliskiego forum - z każdym wysłanym postem na nasze konto trafiają nowe punkty. Można też zarobić małe co nieco, polecając stronę znajomym tudzież dodając ją do ulubionych i ustawiając jako stronę domową.

W katalogu OldGames nie dopatrzyłem się niczego, co mogłoby budzić zastrzeżenia „ostrożnych" miłośników abandonware'u. Miejscami troszkę nawet szkoda, bo znalazłoby się kilka co bardziej popularnych tytułów, jakie bez wchodzenia w konflikt z kimkolwiek można by umieścić na liście, ale i tak narzekać nie ma na co.

BH Legend

www.bhlegend.com

Jeden z **ważniejszych** zbiorów abandonware'u w Sieci, aczkolwiek kierowany do miłośników pozycji „bardzo legendarnych". Łączna liczba wszystkich zgromadzonych gier przekracza **100 tysięcy** - z czego **połowę stanowią aplikacje pecetowe**. BH Legend to sztandarowy przykład **politycznie pod każdym względem poprawnej witryny z klasycznymi grami**. Nie trafimy tu na hity sprzed dwóch czy trzech lat - królują rzeczywiście legendarne tytuły, które okres świetności dawno mają za sobą. Jeśli pominąć rządzące się własnymi regułami gry z kategorii Adult, na liście najchętniej pobieranych przewijają się daty z zakresu 1990-95.

W wyborze ciekawych pozycji na pewno pomogą minirecenzje oraz obrazki, które towarzyszą większości elementów z katalogu. Są też skrótowe informacje o uruchamianiu gier. Nie pozostaje to bez znaczenia, bowiem „stworzenie" właściwych warunków do działania DOS-owym produkcjom w środowisku Windows niekiedy staje się naprawdę kłopotliwe. Wymagane może się nawet okazać korzystanie z programów zgromadzonych w dziale Utilities, takich jak na przykład „spowalniacze" komputera.

Sam wystrój strony doskonale spełnia użytkowe funkcje. Poruszanie się po podstronach, nawet dla nieznających angielskiego, nie będzie tu problemem. Podobnie jak pobieranie plików, co nie niesie za sobą żadnych nużących rozrywek w stylu „zabawa w kredyty". Przeboleć trzeba tylko **wyskakujące czasami pop-upy reklamowe**. To da się zrobić.

AbandonGames.com

www.abandongames.com

Świetne miejsce sieciowe, z którego warto rozpocząć poszukiwania wiekowych gier. AbandonGames.com nie dysponuje własnym serwerem plików do downloadu. Jest tu za to **przejrzysty katalog olbrzymiej ilości klasyków, wraz z notkami, gdzie ich grywalne, abandonware'owe wersje możemy znaleźć**. Nie stanowi to bynajmniej o słabości AbandonGames.com. Wręcz przeciwnie - dzięki przyjętej konwencji serwis inwentaryzuje archiwa rozsianych po całej sieci serwerów z grami do pobrania. Równie dobrze tych największych (The Underdogs, OldGames), jak i znacznie mniejszych, prywatnych kolekcji, do których sami z pewnością byśmy nie dotarli.

Nie możemy wszakże uznawać owego serwisu za abandonware'owe prawidło jednoznacznie wskazujące, czy dana gra w ogóle jest w Sieci osiągalna. Za przykład biorąc choćby The Underdogs, łatwo zauważyć, że sporo spośród dostępnych na jego serwerze gier nie zostało ujętych w katalogu AbandonGames.com. Zatem nawet jeśli wyszukiwarka nie zwróci żadnych rekordów, spokojnie udajmy się na pozostałe witryny i samodzielnie sprawdźmy ich zasoby.

Warto zwrócić uwagę na idące w parze z witryną **forum**. Tętni ono własnym życiem i właściwie cały czas coś się na nim dzieje. Jest to też wspaniałe miejsce do zwrócenia się z pomocą w kwestii wyszukiwania co mniej popularnych gier. Chętnych do pomocy nie brakuje, o czym naocznie przekonacie się, jeśli tylko w grach komputerowych dostrzegacie coś więcej niż oszałamiającą grafikę i realizm.

*Od redakcji: Tym wszystkim, którzy już się napalili i wpadli na świetny pomysł „to niech CDA wrzuca co miesiąc ileś tam takich gierek na CD" mówimy, iż jest to **nie-moż-li-we**. Producenci gier tolerują abandonware – ale tylko pod warunkiem, że gry ściąga się na własny użytek i nie powiela ich celem rozpowszechniania. Wszelkie publikacje abandonware na CD itd. traktowane są natomiast jako zwykłe **piractwo**. Tym samym my tego robić nie możemy. Szkoda – ale cóż...*

Parę słów o... skype

Krzysztof „Sir Torpeda" Tomicz

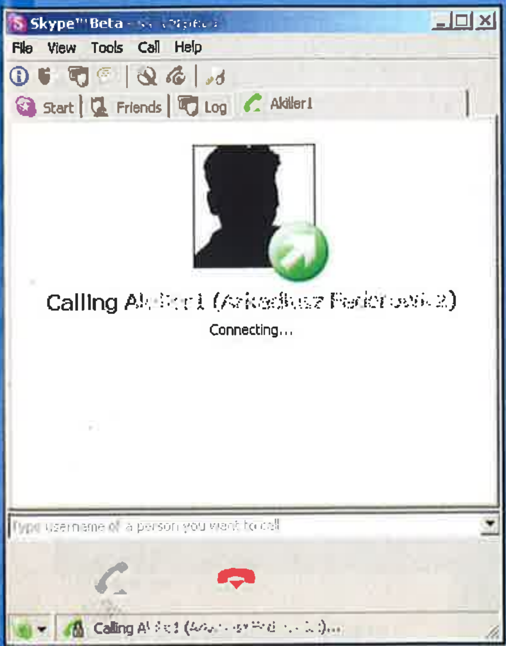
Z komunikatorami i-netowymi mam styczność od paru lat. Sam aktywnie używałem najpierw ICQ, a potem GG, po drodze wykorzystując kilka innych aplikacji tego typu. Ich niewątpliwa zaleta to to, że pozwalały zobaczyć, kto z naszych znajomych aktualnie przesiaduje na Sieci – i porozmawiać z nim... a raczej wysłać mu wiadomość tekstową.

Oczywiście, z czasem programy te wzbogaciły się o funkcję przesyłania dźwięku, a niektóre nawet obrazu. Jednak - z czym na pewno się zgodzicie, **jakość przesyłanego sygnału dźwiękowego była wręcz fatalna.**

I właśnie tutaj przychodzą z pomocą twórcy KaZaA - programu służącego do wymiany plików, stworzonego na bazie technologii peer to peer. **Skype jest komunikatorem internetowym działającym na podobnych zasadach – dźwięk jest przesyłany bezpośrednio pomiędzy użytkownikami, z pominięciem jakichkolwiek serwerów głównych.**

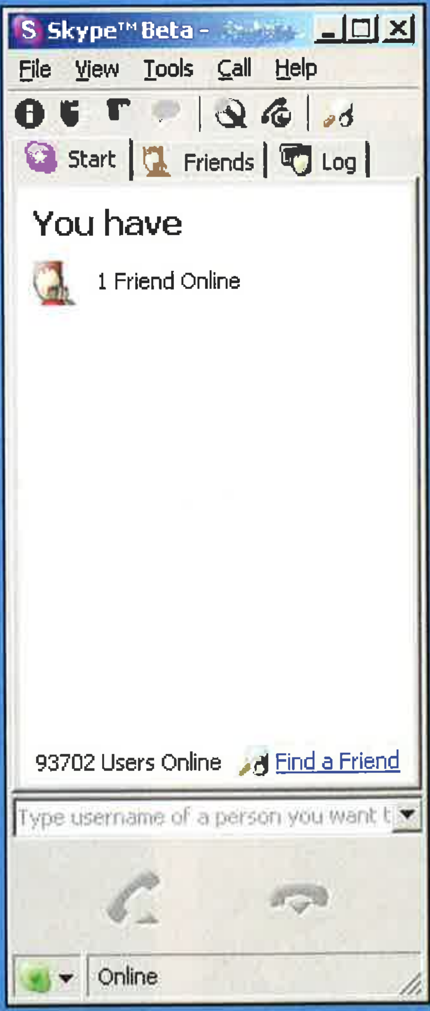
Przyznam szczerze, że podczas pierwszej mojej rozmowy przez ten program po prostu oniemiałem. Mojego rozmówcę słyszałem wyraźniej, niż gdybym rozmawiał z nim przez telefon. Ale cóż, może to był po prostu przypadek, powiecie... Otóż nie. Obojętnie, z kim bym się połączył, jakość dźwięku jest po prostu wyśmienita. Co najciekawsze, wcale nie trzeba mieć mikrofonu dobrej klasy. Wystarczy ten najprostszy, który można dostać w każdym sklepie komputerowym.

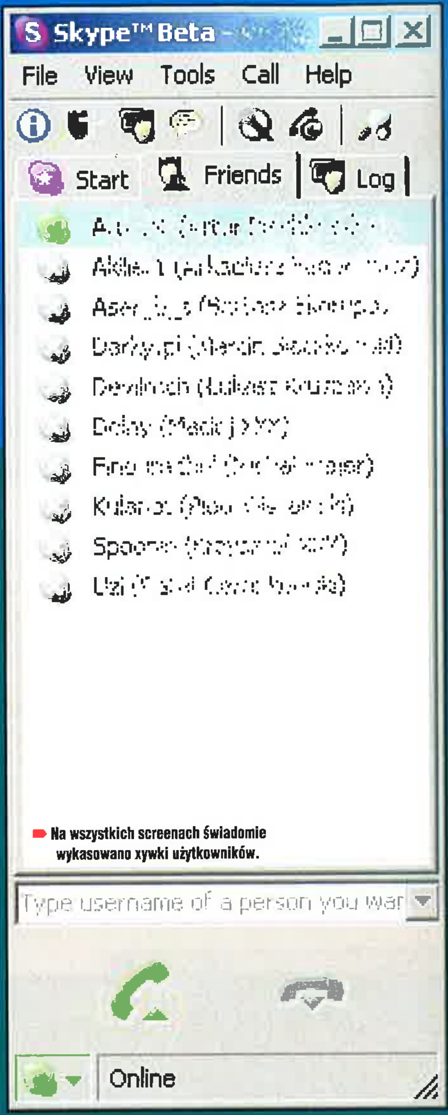
Sam program, jak piszą jego autorzy, służy do **„dzwonienia przez Internet"**, dlatego też osoby z telefonem komórkowym i potrafiące obsługiwać system Windows nie będą miały najmniejszych problemów z jego obsługą. I taka jest prawda - **całkowicie intuicyjny interfejs** pozwala na korzystanie z programu, gdy tylko go zainstalujemy. Jedyną przeszkodą może być bariera językowa, gdyż Skype nie jest na razie tłumaczony na język polski - jednak, a tak często zdarza się z popularnymi programami, należy liczyć na to, że jest to tylko kwestia czasu.



Rzeczą, na jaką na pewno należy zwrócić uwagę, jest to, że komunikator doskonale radzi sobie z **komputerami podłączonymi do Internetu za pomocą sieci LAN.** Zatem brak zewnętrznego numeru IP nie jest już problemem!

W chwili kiedy piszę ten tekst, w Sieci dostępna jest **wersja beta o numerku 0.93**, co oznacza, że nie jest to ostateczna wersja programu i ma zostać doń dodane jeszcze wiele funkcji. Wysoce prawdopodobne jest to, że niektóre z nich mogą być płatne, jak na przykład rozmowy z posiadaczami telefonów stacjonarnych. Mimo to podstawowym celem autorów jest umożliwienie rozmowy komputer-komputer – za darmo.





Na wszystkich screenach świadomie wykasowano xywki użytkowników.

Wymagania minimalne podane przez producenta:
- Windows 2000 or XP
- procesor 400 MHz (nie sprecyzowane, jakiej klasy)
- 128 MB RAM
- 10 MB miejsca na dysku twardym
- karta dźwiękowa, głośniki i mikrofon
- połączenie z siecią z minimalną prędkością 33.6 Kbps

Niestety aplikacja ta ma też wady. Minimalna konfiguracja, jaka jest wymagana do jej uruchomienia, jest wyższa niż w przypadku innych komunikatorów internetowych (komputer musi sobie radzić z kompresją i dekompresją dźwięku w czasie rzeczywistym). Dodatkowo program ten jest jak na razie **tworzony tylko pod Windows 2000/XP.** Na starszych wersjach tego systemu można próbować go uruchamiać, jednak niekoniecznie będzie działać.

Dodatkowo - mimo minimalnej wymaganej przepustowości łącza, jaką jest 33.6 Kbps, komfortowo rozmowę prowadzi się dopiero, zaczynając od **łącz klasy ISDN.**

Podsumowując - jeśli tylko chcecie mieć możliwość rozmowy z drugą osobą, wykorzystując do tego Internet, pobierzcie Skype'a z **http://www.skype.com**, gdyż jest to produkt wart poświęcenia mu czasu, chociażby po to, by się z nim zapoznać.

Co będzie?
Rzeczy, jakie mają się pojawić w kolejnych wersjach Skype'a:
- rozmowy konferencyjne (trzech i więcej osób)
- możliwość wykorzystania kamer internetowych
- prowadzenie rozmów z telefonami standardowymi

Kanonada kropli

Firma Canon właśnie wypuszcza na rynek najbardziej zaawansowaną biurkową drukarkę fotograficzną - Bubble Jet i990, z rozdzielczością 4800 x 2400 dpi i stałą wielkością kropli atramentu 2 pikolitry. Ta profesjonalna 7-kolorowa drukarka atramentowa wykorzystuje nową technologię ChromaPLUS, rozszerzającą już i tak szeroką gamę odwzorowania barw przez drukarki tej firmy. Dodatkowo zastosowano tu atrament czerwony - dla osiągnięcia bardziej żywych i realistycznych rezultatów. Wydruki fotograficzne formatu A4 powstają zaledwie w 37 sekund. Nowa drukarka Canona - cieszące się oryginalną stylistyką Bubble Jet i990, obsługuje niezależny od producenta standard PictBridge, a także standard Bubble Jet Direct firmy Canon - i jest wyposażona w montowany z przodu port USB dla bezpośredniego połączenia z kompatybilnym aparatem lub kamerą cyfrową, bez pośrednictwa komputera.

www.canon.pl

Kolejka do skanowania?

Koncern Veracomp rozszerzył ofertę skanerów firmy Microtek. Najnowsza propozycja w tym względzie to ScanMaker 6100, łączący wysoką jakość ze stylową i płaską obudową. ScanMaker 6100 zapewnia wysoką rozdzielczość oraz wierne oddanie nawet najbardziej skomplikowanych i trudnych detali. Skanuje on dokumenty w formacie A4 oraz różnego rozmiaru slajdy i negatywy. Dodatkowo wyposażony został w bogaty pakiet opro-

gramowania służącego obróbce obrazu. Model 6100 jako jedyny z serii ScanMaker zapewnia wysoką rozdzielczość skanów 3200 x 6400 dpi. Urządzenie wykorzystuje technologię Microtek Sigma Six CCD, która - oprócz wysokiej rozdzielczości właśnie - gwarantuje również precyzyjne oddanie kształtów i kolorów. Mimo to ScanMaker 6100 cieszy się kompaktowymi rozmiarami. Razem z wbudowaną przystawką ma zaledwie 77 mm wysokości. Dystrybutor przewidział dla tego urządzenia 2-letnią gwarancję. Sugerowana cena detaliczna brutto wynosi dlań 1300 zł.

www.veracomp.com.pl

Nowa Minolta

Firma AB rozpoczęła sprzedaż najnowszego modelu cyfrowego aparatu Minolta Dimage G400. To 4-magapikselowy aparat, z trzykrotnym zoomem optycznym, który kosztować ma 1999 zł (cena

detaliczna brutto). Minolta Dimage G400 wyposażony został w wysokiej klasy obiektyw Hexanon GT, z soczewkami asferycznymi. Urządzenia ma stalowo-aluminiową obudowę oraz dwa niezależne gniazda na karty pamięci dwóch typów: SD/MMC oraz Memory Stick. Jego rozmiary to 93,5 x 55,5 x 23 mm, zaś waga wynosi 145 g.

www.ab.pl

Komórka jak karta kredytowa

NEC przedstawiło szczegóły dotyczące aktualnie opracowywanego przez firmę telefonu komórkowego wielkości karty kredytowej. Prototyp maleńkiego N900 pierwotnie został pokazany 28 października 2003 r. w Szanghaju, w trakcie prezentacji nowych produktów dedykowanych na rynek chiński. Wymiary zewnętrzne urządzenia to 85 x 54 x 8,6 mm, a jego waga wynosi zaledwie 70 g. W momencie październikowej premiery grubość telefonu wynosiła jeszcze 10 mm, ale od tego czasu producentowi udało się jeszcze nieco „odchudzić" urządzenie. Telefon ma 1,8-calowy kolorowy ekran LCD, z rozdzielczością 128 x 160 pikseli, a także 0,3-megapikselowy aparat fotograficzny. Niestety, niezwykle

małe rozmiary urządzenia sprawiają, że użytkownik zamierzający prowadzić przezeń rozmowę musi korzystać z dołączanego zestawu słuchawkowego. Przewidywana cena urządzenia wyniesie około 750 USD. Jeśli wziąć pod uwagę to, że cena przeciętnego telefonu komórkowego w Chinach wynosi ok. 120 USD, zaś modele ekskluzywne to wydatek rzędu 500 USD, N900 wydaje się modelem przeznaczonym tylko dla najbogatszych.

www.nec.com
www.yongle.com.cn

µFR

Za sprawą skonstruowania niekomercyjnego prototypu robota µFR (Micro Flying Robot) japońska firma SEIKO EPSON otwarła robotom kolejny wymiar - powietrze. Po przyjęciu motta „Ogranicza nas tylko niebo" SEIKO EPSON CORPORATION jako pierwszy producent na świecie stworzyło latający mikrorobot. Przedstawiony 19 listopada 2003 r. na Międzynarodowej Wystawie Robotów w Tokio EPSON µFR mógł powstać dzięki pionierskim osiągnięciom korporacji EPSON w dziedzinie mikromechaniki, w tym rozlicznym rozwiązaniom innowacyjnym firmy. Robot µFR (średnica 130 mm i wysokość 70 mm) unoszony jest w powietrzu przez dwa przeciwbieżne wirniki. Są one napędzane przez dwa silniki ultradźwiękowe, które zadziwiają największym jak dotąd uzyskanym stosunkiem mocy do masy własnej. Za stabilizację robota EPSON µFR w powietrzu odpowiada pierwszy na świecie liniowy silnik wykonawczy. Sterowanie ważącym niewiele ponad 10 gramów prototypem odbywa się poprzez bezprzewodowy ultralekki moduł Bluetooth.

www.epson-presse.de/de

PLUS

Za pośrednictwem AVC na polski rynek trafi nowa rodzina produktów japońskiej firmy PLUS - ultraprzenośne projektory multimedialne V3. Urządzenia PLUS V3-111 i V3-131 to jedne z najmniejszych projektorów świata. Ich grubość wynosi zaledwie 35 mm. Ważący nieco ponad 1 kg projektor z powodzeniem mieści się na otwartej dłoni. Pierwsze produkty z nowej linii to oparte o technologię DLP modele V3-111 i V3-131. Pierwszy z nich dysponuje rozdzielczością rzeczywistą XGA, siłą światła 1000 ANSI lumenów oraz obiektywem z krótką ogniskową. Z kolei V3-111 pracuje w rozdzielczości SVGA, zaś siła światła w tym przypadku to 800 ANSI lumenów. Gwarancją najwyższej jakości obrazu jest kontrast o imponującym współczynniku 2000:1. Projektor PLUS V3-111 kosztuje około 8250 zł, a PLUS V3-131 - około 10 990 zł (ceny netto). Urządzenia objęto 3-letnią gwarancją.

www.avc.com.pl

MuVo2 4 GB

Firma Creative przedstawiła nowy osobisty odtwarzacz cyfrowy Creative MuVo2 4GB. Jest on wyposażony w mikrodysk 4 GB i złącze USB 2.0, pozwalające na szybkie i łatwe przesyłanie plików. To wyjątkowe rozwiązanie w dziedzinie rozrywki - łączy ono dużą pojemność, wydajność i funkcjonalność ze świetną jakością odtwarzania plików MP3 i WMA oraz niezwykle małymi rozmiarami. Dodatkowo odtwarzacz doskonale się sprawdza jako pojemny nośnik danych. Elegancka kieszonkowa (65 x 65 mm) obudowa zawiera mikrodysk Compact Flash Type II, z pojemnością 4 GB. Może on pomieścić ponad 64 godziny muzyki w formacie MP3 (około 1050 utworów) oraz ponad 128 godzin muzyki w formacie WMA (około 2100 utworów). Odtwarzacz zapewnia wysoką jakość dźwięku z odstępem sygnału od szumu na poziomie 98 dB. Jako nośnik danych może też prze-

chowywać sporą bibliotekę dokumentów, zdjęć czy prezentacji. Do przesyłania plików z komputera nie jest potrzebne dodatkowe oprogramowanie, a dzięki złączu USB 2.0 proces ten przebiega bardzo szybko. Odtwarzacz Creative MuVo2 dostępny jest w sprzedaży od początku roku 2004 w cenie 427 USD + VAT (ok. 1979 zł brutto).

www.pl.europe.creative.com

PrimEdge

W ofercie Alstora pojawił się nowy 17" monitor LCD. FlexScan L550 jest pierwszym modelem z nowej rodziny Eizo PrimEdge™. Seria ta ma się charakteryzować wysoką jakością i niezawodnością w połączeniu prostotą obsługi, jak i niskimi kosztami eksploatacji. Na szczególną uwagę zasługuje debiutująca w tym modelu funkcja Bright Regulator (regulator jasności). Umieszczony w obudowie sensor mierzy jasność w pomieszczeniu, w którym znajduje się monitor i odpowiednio dostosowuje parametry wyświetlania obrazu. W widnych i mocno oświetlonych pomieszczeniach poziom jasności jest maksymalnie wysoki, natomiast w pomieszczeniach ciemniejszych jest on redukowany, co sprawia, że oczy nie męczą się. Przybliżona cena urządzenia to 2700 zł.

www.eizo.pl

URANUS

Cyfrowy aparat fotograficzny URANUS MT417 charakteryzuje się 4,24-megapikselową matrycą CCD firmy Panasonic. Profesjonalna aluminiowa obudowa oraz 3-krotny zoom optyczny to tylko niektóre z zalet tego aparatu. Poza tym oferuje on interpolację sprzętową aż do 5,5-megapikseli, dzięki czemu uzyskamy zdjęcia w maksymalnej

rozdzielczości 2720 x 2040 punktów. Jeśli pod uwagę wziąć możliwości tego urządzenia oraz jakość wykonania, stanowi ono silną alternatywę dla podobnych aparatów innych znanych marek. Wbudowany teleskopowy obiektyw umożliwia 3-krotne optyczne zbliżenie oraz dodatkowo 4-krotne zbliżenie cyfrowe. Możliwe jest również wykonywanie zdjęć makro z odległości, począwszy od 15 cm. Aparat posiada wbudowaną pamięć flash, z pojemnością 16 MB, a dodatkowo współpracuje z kartami pamięci SD oraz MMC, z pojemnością do 512 MB. URANUS MT417 jest aparatem z kompaktowymi wymiarami: 96 x 61 x 32 mm, i jednocześnie lekkim - 185g, bez baterii. Zasilany jest z akumulatora litowo-jonowego. W sprzedaży URANUS MT417 powinien się znajdować od stycznia. Sugerowana promocyjna cena detaliczna aparatu wynosi 1199 zł brutto.

www.media-tech.pl

WLAN on board

Firma Gigabyte Technology rozpoczęła sprzedaż urządzenia GA-8IPE1000 Pro2-W - płyty głównej, na której zintegrowano moduł WLAN. Nowa płyta główna Gigabyte GA-8IPE1000 Pro2-W przeznaczona jest dla 478-pinowych procesorów Intel Pentium 4 i Celeron, z 800 MHz szyną systemową. Na płycie znajdują się 4 sloty DIMM umożliwiające wpięcie do 4 GB dwukanałowych modułów DDR SDRAM 400 MHz, jedno złącze GP 8x, 5 slotów PCI, dwa równoległe porty ATA-33/66/100 oraz dwa szeregowe porty ATA-150, z obsługą RAID, a także porty FireWire i USB 2.0. Z urządzeniem zintegrowano także 6-kanałowy rdzeń dźwiękowy AC'97. Oprócz modułu Wi-Fi, na płycie głównej Gigabyte GA-8IPE1000 Pro2-W umieszczono kontroler Gigabit Ethernet. Aktualnie płyta Gigabyte dostępna jest w sprzedaży w Japonii, a jej cena wynosi 155- 170 USD. W drugiej połowie 2003 r. analogiczne urządzenia wprowadziły do własnej oferty koncerny ASUS i MSI. Ten ruch Gigabyte wskazuje na coraz bardziej powszechny trend wśród producentów płyt głównych, a ma on na celu popularyzację sieci Wi-Fi. Aktualnie na rynku obecne

są dwa rozwiązania: zintegrowany z płytą główną rdzeń WLAN i antena oraz specjalna karta rozbudowująca możliwości komputera o komunikację bezprzewodową. Niestety brak opracowanych standardów branżowych w tym przypadku sprawia, że karty WLAN poszczególnych producentów są kompatybilne tylko z płytami głównymi tego samego producenta. Dla użytkownika końcowego jest to pewna niedogodność.

www.4press.pl
www.gigabyte.pl

Projekcja Epsona

Projektory wideo/danych EPSON EMP-54 i EPSON EMP-74 uzupełniają paletę profesjonalnych urządzeń tego typu firmy EPSON. Nadają się one do zastosowań biznesowych i edukacyjnych (np. w szkolnictwie). Szczególnie cennymi nowościami w tym zakresie są: tryb barwny do projekcji na tablicy szkolnej, wysoka wierność barw oraz intensywność światła, nawet w czasie projekcji na ciemnych powierzchniach. Jasność 2000 ANSI lumenów i kontrast 500:1 uczynią z każdego wykładu dynamiczną prezentację. Dodatkowe zabezpieczenia projektorów, jak na przykład blokada hasłem i kontrola czasu pracy, przyczyniają się do dużej trwałości urządzeń, szczególnie gdy korzysta z nich wielu użytkowników. Projektory EPSON najnowszej generacji oferowane są po cenach około 11170 zł (EMP-54) i 15450 zł (EMP-74) - i jest to korzystny stosunek ceny do jakości. Koncern EPSON zapewnia 3 lata gwarancji na oba modele.

www.evc.com.pl

Manta się ściga

Firma MANTA została sponsorem załogi rajdowej Choma/Ranik Rally Team. Pierwszy wyścig w barwach MANTY miał się odbyć już w weekend 8-10 stycznia 2004 r. Rajd ten - pod nazwą IQ Jannerrallye, to eliminacja Mistrzostw Europy i odbywa się na drogach Austrii. Załoga: Bogdan Choma (kierowca) i Michał Ranik (pilot), startuje w klasie N-2 (samochody z pojemnością do 1600 cm sześciennych).

www.manta.com.pl

Oświecone notebooki

Do niedawna używanie notebooka czy to wieczorem, czy w samolocie lub podczas prezentacji albo innych słabo oświetlonych miejscach było niemal niemożliwe. Teraz dzięki nowej lampce Trust Mini USB Light zupełnie można zapomnieć o słabo oświetlonej klawiaturze. Giętki, spiralny kabel umożliwia ustawienie lampki w najwygodniejszej dla użytkownika pozycji i gwarantuje idealne oświetlenie notebooka w każdej sytuacji. Mini USB Light podłączana jest do standardowego złącza USB, a więc nie wymaga żadnych dodatkowych baterii ani zasilaczy. USB Light jest w pełni zgodne z Plug & Play, dzięki czemu natychmiast po podłączeniu możliwe jest korzystanie z komfortu dobrze oświetlonego notebooka. Sugerowane cena detaliczna Trust Mini USB Light (z VAT) to 44,90 zł.

www.trust.com/13756

Malutki HDD

Producent miniaturowych rozwiązań służących do przechowywania danych - firma Cornice, zaprezentowała nowy 1-calowy dysk twardy z pojemnością 2 GB. To urządzenie jest zgodne z serią produktów Cornice SE. Miniaturowy dysk twardy Cornice'a przeznaczono przede wszystkim do zastosowań czy to w odtwarzaczach przenośnych, czy urządzeniach GPS. (Poprzednio dysk twardy tego typu (pojemność 1,5 GB) Cornice wprowadziło w czerwcu ubiegłego roku.) Kolejny, opisywany dysk twardy tego producenta faktycznie jest miniaturowy - jego wymiary zewnętrzne to 42,8 x 36,4 x 5 mm, a waga - tylko 14,5 g. Poza niewielkimi gabarytami urządzenie charakteryzuje się także znikomą energochłonnością, bo ok. 4 mW w przypadku odtwarzania audio i ok. 21 mW w trybie odtwarzania wideo oraz 75 mW podczas zapisu wideo. Dysk ten zasilany jest napięciem 3,3 V. Jak zapewnia producent, w normalnych warunkach pracy urządzenie powinno działać niezawodnie co najmniej pięć lat. Średni transfer danych miniaturowego dysku wynosi 4,5 MB/s. Co najważniejsze, nowy dysk twardy Cornice'a będzie sprzedawany po przystępnej cenie, czyli około 70 USD za egzemplarz, niestety przy zamówieniach powyżej 100 tys. sztuk.

www.corniceco.com

Stylistic

Nowy Stylistic ST5010 Fujitsu-Siemens umożliwia korzystanie ze wszystkich funkcji standardowego komputera, nie ograniczając przy tym mobilności użytkownika. Teraz nawet w ruchu, możliwa jest praca z aplikacjami Windows, tworzenie odręcznych notatek na ekranie urządzenia lub surfowanie po Internecie. W porównaniu do wersji poprzedniej, nowy Stylistic ST5010 wyposażono w większy – 12,1-calowy ekran (poprzedni model - 10,4"). Dla uzyskania wygody pracy w Sieci tablet posiada platformę mobilną Centrino, która daje sposobność bezprzewodowego połączenia z Internetem oraz przedłuża pracę baterii, nawet do 8 godzin. Codzienną pracę z urządzeniem ułatwiają dodatkowo specjalnie umieszczone na obudowie przyciski do szybkiego uruchamiania aplikacji. Metalowa obudowa i antywstrząsowe poduszki chroniące dysk twardy pozwalają z kolei na intensywne użytkowanie tabletu, nawet w warunkach polowych. Bezpieczeństwa danych w nowym Stylistic ST5010 chronią umieszczony na obudowie security panel (wymagane jest wpisanie kodu PIN), zintegrowany czytnik kart SmartCard oraz wsparcie dla Kensington Lock. Gwarancja w tym przypadku to 36 miesięcy (collect & return). Cena urządzenia - w zależności od konfiguracji, oscyluje w granicach 9500 zł netto.

www.fujitsu-siemens.com.pl

ASUS Radeon 9800 XT to jedna z najwydajniejszych kart graficznych na rynku.

Wyróżnienie za: Wysoką wydajność oraz długi okres gwarancji.

Dane techniczne:

Procesor 3D: ATI Radeon 9800 XT
Pamięć: 256 MB DDR
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: tak
Wyjścia wideo: tak (ViVo)
Wejścia wideo: tak (ViVo)
Gwarancja: 36 miesięcy
Oprogramowanie: CyberLink MediaShow SE 2.0, Ulead Cool 3D SE 3, Photo Express SE 4, AsusDVD, PowerDirector PRO 2.55 ME, zestaw Games Power, Gunmetal, Battle Engine Aquila

Najszybszy ASUS...

ASUS Radeon 9800 XT

techNICK

Od kilku miesięcy wiadomo, że firma Asus rozpoczęła sprzedaż akceleratorów z kośćmi ATI. To, że nie są to oryginalne konstrukcje ATI z przyklejonym znaczkiem ASUS, widać już na pierwszy rzut oka. W naszym laboratorium mieliśmy okazję „pomęczyć" nową konstrukcję tej firmy.

ASUS Radeon 9800 XT to karta, która dostarczana jest w ogromnym kartonowym pudle, z przewodem, modułem wejść i wyjść ViVo oraz plastykowym zasobnikiem zawierającym krążki CD ze sterownikami, programami oraz grami.

Karta - jak na Asus przystało - ma **własny system chłodzenia** znany z konstrukcji opartych o Nvidię. To spory blaszkowany radiator, który chłodzony jest dwoma wiatraczkami o specyficznej budowie. Zważywszy na fakt, że oryginalny projekt ATI to rozwiązanie, jakie sprawia najlepsze wrażenie, a i sprawuje się ono nienagannie, zastanowiło nas posunięcie tajwańskiego giganta. System chłodzenia radzi sobie z nadmiarem ciepła całkiem dobrze, jednak wszelkie próby podkręcenia parametrów karty sprawiają, że stosunkowo szybko rośnie ilość wydzielanej energii cieplnej. A tę trudno jest odprowadzić, co powoduje, że karta po prostu może się przegrzać. Mimo to nie ma potrzeby snuć czarnych wizji, bowiem przy standardowych parametrach akcelerator i tak **znakomicie sobie radzi z odprowadzaniem ciepła** i jest jednym z szybszych, jakie dane nam było testować. Nawet po kilku godzinach grania w najnowsze pozycje, z włączonymi wszelkimi funkcjami poprawiającymi wygląd obiektów, nie pojawiły się żadne artefakty, a komputer się nie zawieszał. Oczywiście zadbałem o to, by zasilacz komputera dysponował odpowiednim zapasem mocy (430 W) - komputer testowy, wraz z kartą, pobierał całkiem sporo energii i zasilacz 300 W powodował spore problemy ze stabilnością pracy całości sprzętu.

W tabelce zamieszczono wyniki uzyskane w grach i aplikacjach testowych. Są tam pozycje starsze i nowsze, dzięki czemu w miarę obiektywnie można ocenić moc układu ATI. W porównaniu do wyników uzyskanych na identycznym zestawie testowym z kartą HIS okazuje się, że konstrukcje te idą niemal łeb w łeb, a różnice w poszczególnych testach są naprawdę niewielkie.

Do karty dołączono przewód zakończony kompletem wyjść i wejść wideo (S-Video i Composite), dzięki czemu wprowadzimy sygnał z magnetowidu lub zewnętrznego tunera, jak i wyprowadzimy go na telewizor, projektor czy nagramy na magnetowidzie.

Producent przewidział **3-letni okres gwarancji** na ów produkt.

ASUS Radeon 9800 XT to kolejna wydajna karta graficzna. Jednak jej **spore możliwości okupione są wysoką ceną**, jaką trzeba uiścić, by cieszyć się maksymalną wydajnością w grach.

Wyniki porównania

Firma / Nazwa / Pamięć	Asus / Radeon 9800 XT / Standard	Asus / Radeon 9800 XT / 4 Antyalias/8 Anizo	HIS Excalibur / Radeon 9800XT / Standard	HIS Excalibur / Radeon 9800XT / 4 Antyalias/8 Anizo	MSI / FX 5900 Ultra / Standard
3D Mark 2001 SE 330	17907	14105	17858	14029	16362
3D Mark 03	6461	3592	6574	3607	5932
UT 2003 - 1600 (Flyby/Botmatch)	146,68/75,74	93,38/64,79	148,99/77,11	94,39/65,51	201,57/71,91
Codecreatures	3913	2601	3974	2624	2882
Commanche 4 (1600)	57,18	49,28	59,21	46,84	54,8
SPEC Viewperf 7. 3dsmax-01	12,76	12,49	12,66	12,3	14,36
drv-08	30,3	30,14	31,87	31,64	49,8
dx-07	77,08	67,61	68,69	60,22	44,99
light-05	14,54	14,41	13,21	13,18	13,05
proe-01	12,08	12,12	11,73	11,82	14,18
ugs-01	21,54	21,4	22,56	21,5	8,234
Aquanox (Min/Max/Avg)	33,3/96,8/60,8	21,4/65,8/36,6	33,7/92,8/62,1	21,1/73,9/36,0	38,8/94,1/63,9
Aquanox 3 (FPS/Triangles)	44,56/13412401	38,56/11607506	45,06/13562932	38,80/11679122	x
Gunmetal Bench1 (Min/Avg/Max)	20,37/29,54/60,04	25,22/39,01/64,96	15,28/23,34/59,06	16,93/27,26/61,02	19,69/36,32/63,98

Zestaw testowy: (P4 3,06 GHz, 1 GB DDR, ASUS P4 C800)

ASUS Radeon 9800 XT

Cena: 2295 zł
Dostarczył: ASUS Polska
pl.asus.com

Podobne:
His Excalibur Radeon 9800XT #13/2003

⊕ duża moc (wydajność)
⊕ niezły pakiet programów i gier

⊖ sposób chłodzenia mógłby być przejęty od ATI
⊖ cena

POWER 9

ECO 6

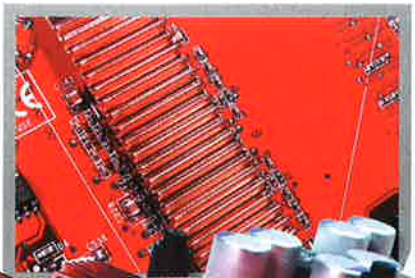
www.asus.com.tw

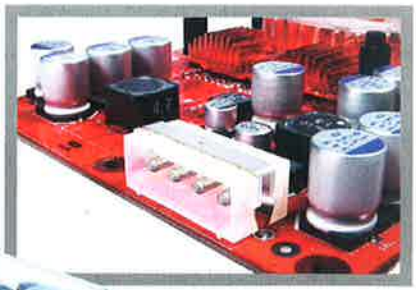
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowy partner ATI!

Dane techniczne:

Procesor 3D: Nvidia GeForce FX 5700 Ultra
Pamięć: 128 MB DDR II
Magistrala: AGP 8x
Wyjścia DVI: jest
Wyjścia wideo: tak, S-Video
Wejścia wideo: brak
Dodatkowe: wiele płyt z oprogramowaniem i grami





MSI FX5700 Ultra TD128 to karta oferująca całkiem niezłą wydajność za kwotę niższą niż 1200 zł.

Zmiany nie tylko kosmetyczne...

MSI FX 5700 Ultra TD128

MAXio

Od ukazania się na rynku kart graficznych wykorzystujących układy Nvidia FX 5600 Ultra minęło nieco czasu. Pojawiły się nowe konstrukcje, które za podobne pieniądze oferują znacznie poprawioną wydajność.

MSI FX 5700 Ultra TD128 to karta oparta na kości, która zastąpiła tę wymienioną wcześniej. Urządzenie zbudowane wokół tego chipu jest nowocześniejszą konstrukcją. Projektanci nie tylko **podnieśli taktowanie procesora graficznego** (z 400 na 475 MHz), ale także zmienili pamięci z **DDR na DDR II** (taktowanie z 800 na 900 MHz).

Dzięki zastosowaniu wydajnego systemu chłodzącego udało się zachować wysoką stabilność karty, nawet przy próbach podniesienia jej wydajności poprzez podkręcanie i tak już wysokich częstotliwości zegarów. Podkreślić należy fakt, że wentylator zamontowany na „pokładzie" MSI jest cichy i częściej usłyszymy te w zasilaczu lub na procesorze.

Karta, tak jak większość nowoczesnych urządzeń, musi mieć dodatkowy zastrzyk energii pobieranej wprost z zasilacza.

W tabelce umieściliśmy wyniki uzyskane w poszczególnych testach (benchmarkach) - pomogą wam one zorientować się w wydajności akceleratora.

Technologia DOT (Dynamic Overclocking Technology) opracowana przez MSI i powiązana z dołączonym do karty oprogramowaniem zapewnia użytkownikowi możliwość wykorzystania dodatkowych zasobów mocy, jakie drzemią w tej konstrukcji. Dzięki temu systemowi bez problemów uzyskamy **ponad 10 % przyrost wydajności, bez obawy o uszkodzenie karty** przez przegrzanie jej. Gdy pamięci lub procesor graficzny zaczną wydzielać zbyt dużo energii cieplnej, a system chłodzący nie będzie sobie w stanie poradzić z jej odprowadzaniem, DOT zmniejszy częstotliwości do poziomu, jaki będzie bezpieczny. Jest to rozwiązanie podobne do tego, jakie stosuje się obecnie w przypadku procesorów na płytach głównych.

Do karty - jak przystało na MSI - dołączono dwa foliowe portfeliki z **mnóstwem płyt** zawierających gry i oprogramowanie użytkowe. Wśród nich znajdują się pozycje, takie jak Photoshop Album SE, 3D-Album, MSI Media Center Deluxe II, InterVideo WinDVD 5.1, Supreme Foreign Language Learning Machine, FarStone RestoreIT!, Morowind (z edytorem misji), Ghost Recon, pakiet Games Collection (wersje demonstracyjne nowych gier).

MSI FX5700 Ultra TD128 to karta oferująca **całkiem niezłą wydajność za kwotę niższą niż 1200 złotych.** Jeśli to jak i kwota odpowiadają wam, powinniście rozważyć zakup tego typu karty.

Wyniki porównania

Firma / Nazwa / Pamięć	MSI FX 5700 Ultra Standard	MSI FX 5700 Ultra 4 Antyalias/8 Anizo	Asus Radeon 9800 XT Standard	Asus Radeon 9800XT 4 Antyalias/8 Anizo	MSI FX 5900 Ultra Standard
3D Mark 2001 SE 330	14354	9238	17907	14105	16362
3D Mark 03	4016	2447	6461	3592	5932
UT 2003 - 1600 (Flyby/Botmatch)	92,14/64,96	52,38/40,85	146,68/75,74	93,38/64,79	201,57/71,91
Codecreatures	2804	1888	3913	2601	2882
Commanche 4 (1600)	51 65	29 74	57 18	49 28	54 8
SPEC Viewperf 7. 3dsmax-01	16 22	15 01	12 76	12 49	14 36
drv-08	56 79	48 18	30 3	30 14	49 8
dx-07	83 33	70 99	77 08	67 61	44 99
light-05	15 6	15 09	14 54	14 41	13 05
proe-01	15 24	14 56	12 08	12 12	14 18
ugs-01	9 5	9 331	21 54	21 4	8 234
Aquanox (Min/Max/Avg)	23,2/70,5/40,4	8,9/44,0/18,8	33,3/96,8/60,8	21,4/65,8/36,6	38,8/94,1/63,9
Aquanox 3 (FPS/Triangles)	35,55/10702226	21,52/6477150	44,56/13412401	38,56/11607506	x
Gunmetal Bench1 (Min/Avg/Max)	20,66/35,68/68,90	16,73/27,47/51,23	20,37/29,54/60,04	25,22/39,01/64,96	19,69/36,32/63,98

Zestaw testowy: P4 3,06 GHz, 1 GB DDR, ASUS P4 C800

MSI FX5700 Ultra TD128

Cena: 1159 zł
Dostarczył: Microstar International Polska
www.msi.com.tw

Podobne:
His Excalibur Radeon 9800XT
#13/2003

⊕ DOT (Dynamic Overclocking Technology)
⊕ cichy i dość wydajny system chłodzenia

⊖ czekamy na obniżkę cen

POWER 7
ECO 5

www.msi-polska.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Subwoofer: drewniana obudowa, głośnik o średnicy 165 mm
Moc subwoofera: 120 W
Satelity: obudowa z tworzywa, głośnik o średnicy 63 mm
Moc satelitów: 2 x 40 W
Odstęp sygnału od szumów: >103 db
Pilot: przewodowy
Regulacje: głośność, basy, wyłącznik (na pilocie)
Gniazdo słuchawek: na pilocie
Dodatkowe: przejściówka Chinch-miniJack (gniazdo)

Logitech Z2200 to niezła moc oraz doskonała jakość dźwięku potwierdzona certyfikatem THX.

Uderzenie dźwiękiem...

Logitech Z2200

■ Mike-L

W numerze 12CDA opisywaliśmy zestawy głośnikowe składające się z subwoofera i dwóch kolumn satelitarnych. Nie mieliśmy wówczas okazji zaprezentować czytelnikom zestawu Z2200, lecz niniejszym artykułem nadrabiamy tamte zaległości.

Logitech Z2200 to klasyczny przedstawiciel zestawów 2.1. Potężny subwoofer o mocy 120 W generuje głębokie basy, a satelity z głośnikami ze specjalnie zaprojektowanymi kopułkami-radiatorami o mocy 40 W każdy (takie same zastosowano w zestawach Z-680) przenoszą pełne, słyszalne pasmo dźwięków. O jakości tego kompletu niech świadczy certyfikat laboratoriów George Lucasa (THX).

Zastosowano tu przewodowy pilot, na którym znajdują się wyłącznik zasilania, dioda sygnalizująca pracę zestawu (niebieska), regulator głośności i poziom basu oraz gniazdo słuchawek. Dźwięk możemy doprowadzić jedynie ze złączy analogowych.

W chwili obecnej jest to **topowy zestaw** proponowany tym, którzy nie mają w pokojach miejsca na więcej głośników, a mimo to chcieliby się cieszyć mocnym dźwiękiem wysokiej jakości. Ograniczeniem w wykorzystaniu tych kolumn może być tylko miejsce na potężny subwoofer, choć na podłodze zawsze powinno się znaleźć trochę wolnej przestrzeni. Szkoda tylko, że cena zestawu jest tak wysoka, choć pamiętajmy, że zgodność ze standardem THX kosztuje. No i jak to mówią - za jakość trzeba płacić.

Logitech Z2200 to propozycja do osób ceniących jakość oraz potęgę brzmienia, jednak nie mających zbyt wiele miejsca na zestawy z większą liczbą kolumn. Osobiście jednak za taką kwotę wybrałbym słabsze, jeśli chodzi o moc, lecz oferujące więcej kolumn komplety (znalazłbym dodatkowe miejsce, bez konieczności rezygnacji z „przestrzeni dźwiękowej"). CDA

Logitech Z2200

Cena: 999 zł
Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99 www.megabajt.com.pl

Podobne:
Głośniki 2.1 #12/2003

⊕ certyfikat THX (wysoka jakość dźwięku)
⊕ niezła moc

⊖ cena

POWER: 8
ECO: 6

www.logitech.pl

Dane techniczne:

Klawiatura komputerowa: standardowa PS/2
Dodatkowe klawisze: multimedialne + 3 programowalne
Klawisze muzyczne: 37 (dynamiczne), zgodne z MIDI
Dodatkowe klawisze: Sustain, zmiana Oktawy, Pitch Bend, głośność
Dodatkowe: zdejmowany panel osłaniający klawiaturę muzyczną (podstawka pod nadgarstki)
Inne: klawisz „Music" (przełącza tryb pracy klawiatury)

Doskonały pomysł połączenia klawiatury komputerowej z muzyczną.

Hybryda

Creative Prodikeys DM

■ MAXio

Wśród czytelników znajdzie się pewnie niejeden, który ma zacięcie kompozytorskie lub po prostu, aby pobrzdąkać na syntezatorze, miałby ochotę podłączyć klawiaturę do komputera i wykorzystać jego możliwości.

W przypadku droższych urządzeń jest to możliwe poprzez port MIDI, ale co zrobić, gdy nie mamy takiego złącza w komputerze, a i nie stać nas na tego typu keyboard?

Prodikeys DM to rozwiązanie, jakie nasuwało się na myśl niejednemu, jednak dopiero Creative wprowadziło je w życie. Na pierwszy rzut oka jest to niemal zwyczajna klawiatura z podstawką pod nadgarstki. Jednakże gdy przyciskami odblokujemy klapkę podstawki, naszym oczom ukaże się 3-oktawowa klawiatura syntezatora. Co ciekawe, urządzenie podłączane jest do komputera jedynie poprzez port PS/2, zaś wyboru trybu pracy (muzyka/pisanie) dokonuje się za pomocą klawisza oznaczonego nutką. **Dynamiczna klawiatura oraz kontroler Pitch, przyciski Sustain oraz zmiany oktaw pozwalają na podstawową kontrolę podczas zabawy.** W aplikacjach typu Cubase Prodikeys DM sprawdza się nad wyraz dobrze.

Dla dorosłych problemem mogą być krótkie klawisze muzyczne, choć po przyzwyczajeniu się do ich rozmiarów praca i zabawa przynoszą sporo satysfakcji. Dołączone do urządzenia oprogramowanie działa poprawnie i nie można mu nic poważnego zarzucić.

Creative Prodikeys DM to **całkiem dobrze pomyślana hybryda**, jaką można polecić osobom zaczynającym zabawę z syntezatorami, a także tym, którzy używają oprogramowania muzycznego (tego typu klawiatura mogłaby być im pomocna podczas komponowania). Doskonale nadaje się także dla dzieci, które niejednokrotnie mogą w ten sposób spełnić własne marzenia związane z muzykowaniem. CDA

Creative Prodikeys DM

Cena: 415 zł
Dostarczył: Creative Labs Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa tel. (022) 853 02 66

Podobne:
brak

⊕ klawiatura komputerowa i muzyczna w jednym
⊕ dynamiczne klawisze muzyczne

⊖ krótkie klawisze muzyczne

POWER: 9
ECO: 8

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Waga: 125 g (z baterią BL-5C)
Wymiary: 108,6 x 58,2 x 23,7 mm
Czas czuwania: do 240 h
Czas rozmowy: do 4 h
Wyświetlacz: 176 x 208 punktów (65 536 kolorów)
Częstotliwość działania: GSM 900/1800/1900
Dzwonki: polifoniczne
Pamięć: wbudowane 6 MB (możliwość instalacji dodatkowej karty pamięci)
Java: Java MIDP 2.0
Dodatkowe: wbudowany cyfrowy aparat z funkcją cyfrowego powiększania obrazu
System operacyjny: Symbian OS 7.0s
Inne funkcje: obsługa MMS, GPRS, HSCSD, Bluetooth, podczerwień, obsługa XHTML, dyktafon, wybieranie głosowe, wbudowany zestaw głośno mówiący, gry i aplikacje Java oraz Symbian

Nokia 6600 to telefon wyposażony w cyfrowy aparat z funkcją cyfrowego powiększania obrazu i dużą liczbę aplikacji oraz funkcji dodatkowych.

"Telefony w mojej głowie..."

Nokia 6600

techNICK

Telefony komórkowe muszą zmieniać się w taki sposób, by nadążyć, a czasem i wyprzedzić, oczekiwania potencjalnych użytkowników. Poszczególne firmy obserwują, wyciągają wnioski i czerpią pełnymi garściami z udanych rozwiązań, a na dodatek dokładają coś nowego.

Tym razem mieliśmy okazję testować słuchawkę firmy Nokia oznaczoną symbolem 6600. Całość sprawia solidne wrażenie, a najbardziej widoczny jest tu wyświetlacz, którego spore rozmiary stanowią o gabarytach całego telefonu. Obudowa jest dość szeroka, przez co w drobnej dłoni nie leży ona zbyt wygodnie. Klawisze są odpowiednio czułe i nie pozwalają na przypadkowe wciśnięcie przycisku. Mankamentem w ich rozmieszczeniu jest umiejscowienie „C" na samym brzegu obudowy, co dla wpisujących SMS-y za pomocą kciuka może być prawdziwą mordęgą (trzeba nienaturalnie wygiąć palec tak, aby skasować literę lub wyraz). Nad wyraz dobrze sprawuje się 4-kierunkowa manetka zintegrowana z przyciskiem, lecz nadal brakuje możliwości oprogramowania jej funkcji. Te można wybrać z listy jedynie dla dwóch dużych klawiszy umieszczonych tuż pod ekranem.

Telefon wyposażono w cyfrowy aparat, którym można wykonać „zwykłe" zdjęcia, fotki w trybie portretowym (można ich użyć przy opisach osób – coś na kształt wizytówki) oraz użyć trybu nocnego. W tym ostatnim można wykonać zdjęcia obiektów przy niezbyt dobrym oświetleniu, choć mankamentem jest pojawianie się zwykle kilkunastu bardzo kontrastujących punktów na obrazie. Przydaje się też czasem funkcja cyfrowego powiększenia kadrowanego obrazu. Oczywiście zaimplementowano tu także możliwość nagrywania sekwencji wideo, jednak można zapisać jedynie kilka sekund filmu, a to nie każdemu wystarczy.

Mnogość aplikacji, łączność poprzez podczerwień i Bluetooth, trzy zakresy GSM, wbudowany zestaw głośno mówiący to ciekawsze dodatkowe opcje aparatu.

Nokia 6600 to krok naprzód w stosunku do modelu 3650, lecz nie aż taki wielki, by posiadacze starszego modelu mieli motywację do przesiadki. Ci, którzy szukają ciekawego aparatu z dużymi możliwościami powinni rozważyć zakup 6600.

Nokia 6600

Cena: 3600 zł
(ceny zależą od operatora i stosownych promocji)
Dostarczył: Nokia Poland, ul. Sienna 73 00-833 Warszawa, tel. (0 22) 821 82 10

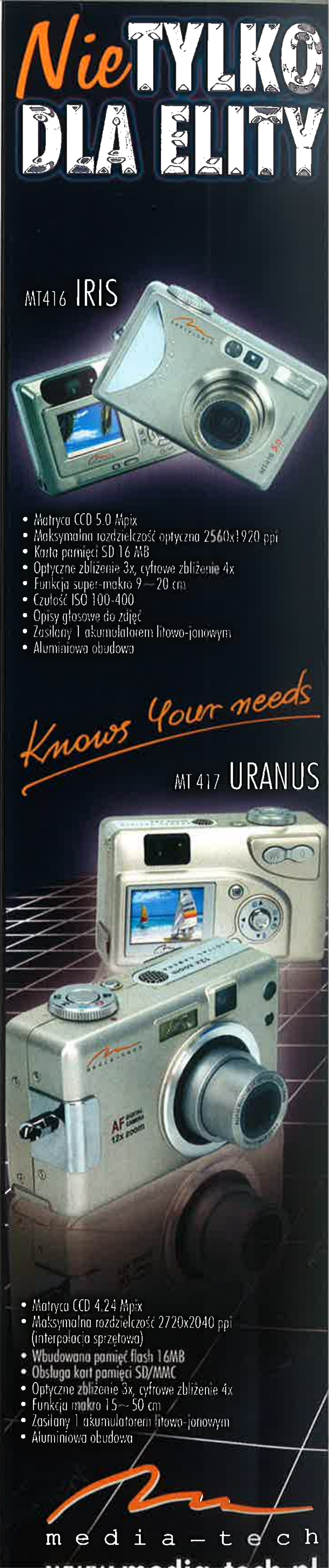
Podobne:
Nokia 3650 #8/2003

⊕ duży, czytelny wyświetlacz
⊕ sporo opcji i przydatnych aplikacji
⊖ niefortunnie umieszczony przycisk „C" i zakończenia połączenia
⊖ cena

POWER 8

www.nokia.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Mini Ball Mouse.

Mini Crystal Optical Mouse.

Laser Mouse.

Mini Optical Mouse.

Super Wireless Mouse.

Wireless Crystal Optical Mouse.

Ogoniaste i bezogoniaste, do wyboru do koloru...

Myszki Manty

MAXio

Dostarczył:
Manta
ul. Matuszewska 14, bud. 4
03-876 Warszawa
tel. (022) 332 34 50
www.manta.com.pl

Na rynku ostatnimi czasy nastąpił wysyp nowych myszek wszelkiej maści. Tym razem prezentujemy urządzenia ze stajni firmy Manta. A jest w czym wybierać, bowiem znajdzie się tu konstrukcja niemal dla każdego.

Zacznijmy od wersji mini, czyli modeli Ball Mouse, Optical Mouse i Crystal Optical Mouse. Są to urządzenia, których przeznaczeniem jest zastosowanie w przypadku notebooków i w miejscach, w których nie ma zbyt wiele miejsca. Osobiście poleciłbym je także **dla dzieci** - ich niewielkie gabaryty doskonale dopasowują się do niewielkich dłoni.

Super Wireless Mouse to kulkowa mysz łącząca się z bazą bezprzewodowo poprzez fale radiowe. Jest ona ergonomicznie zaprojektowana, a dodatkowo rolkę wyposażono w karbowaną powierzchnię, dla lepszej kontroli.

Laser Mouse to kremowo-biała mysz optyczna **z podświetlanym logo** producenta. Ten ekscentryczny wygląd połączono z przyzwoitą funkcjonalnością.

Najciekawsza konstrukcja pozostaje na deser. To model Wireless Crystal Optical Mouse. Sama mysz wygląda niemal standardowo i jej cechą szczególną jest półprzezroczysta, niebieskawa obudowa ze srebrnymi klawiszami. Nie byłoby to niczym nadzwyczajnym, gdyby nie fakt, że dane przesyłane są do odbiornika drogą radiową. Ten jest natomiast bardzo mały i można by go porównać do malutkiego klucza podłączanego do portu USB. Co ciekawe, w komplecie otrzymujemy przejściówkę na przewodzie (przedłużacz USB), który dodatkowo **jest... ładowarką na 2 akumulatorki**! W komplecie są również cztery sztuki akumulatorów z pojemnością 1400 mAh. (Dwa się ładują, a dwa użytkujemy w myszce. To bardzo dobre rozwiązanie.)

Wszystkie opisywane myszki optyczne wyposażono w **sensor o czułości 800 dpi**, co zapewnia im niezłą precyzję podczas poruszania kursorem. Do tego wszystkie modele wykorzystujące baterie mają skuteczny system oszczędzania poboru energii. I co najważniejsze, producent udziela na urządzenia 5-letniej gwarancji.

Model	Rodzaj	Przyciski	Podłączenie	Dane	Cena zł	Dodatkowe	Plus	Minus	Power	Eco
Mini Ball Mouse	Kulkowa	3+rolka	USB	Przewód	24,90	Małe rozmiary	Niska cena	Kulka	4	7
Mini Optical Mouse	Optyczna	3+rolka	USB	Przewód	64	Małe rozmiary	800 dpi	Cena	5	5
Mini Crystal Optical Mouse	Optyczna	3+rolka	USB	Przewód	69,90	Małe rozmiary	Ergonomiczny kształt	Cena	6	5
Laser Mouse	Optyczna	3+rolka	PS/2	Przewód	59,90	Podświetlane logo	Niebanalny wygląd	Zbyt jasne tworzywo	4	6
Super Wireless Mouse	Kulkowa	3+rolka	PS/2	Fale radiowe	69,90	brak	Znośna cena	Kulka	5	6
Wireless Crystal Optical Mouse	Optyczna	3+rolka	USB	Fale radiowe	144,90	Ładowarka-przedłużacz, 4 akumulatorki	Ładowarka i akumulatorki	Długi czas ładowania akumulatorków	7	6

Tylko kota brakuje...

Dane techniczne:
Standard: HomePlug
Protokół: CSMA/CD
Modulacja: OFDM
Zasięg: 200 m
Zabezpieczenia: 56 bit DES
Szybkość: do 14 Mbps
Instalacja: Plug & Play
Kontrolki: 4 informacyjne
Wyjście: RJ45
Wymagania: Win 98/Me/2000/XP
Wymiary: 93 x 66 x 42

Faktycznie wygląda jak przerośnięty zasilacz.

Internet przez gniazdko

MicroLink dLan Starter Kit

Sector

Komu się dziś nie marzy, aby w każdym domu czy biurze można było ustawić komputer, podpiąć go do prądu i surfować po sieci internetowej? Właściwie to nie ma żadnego problemu – o ile skorzystamy z rozwiązania firmy Devolo.

MicroLink dLan Starter Kit to zestaw dwóch adapterów umożliwiających **podłączenie komputerów do Sieci poprzez okablowanie elektryczne.** W praktyce wystarczy podpiąć urządzenia do gniazdka i skonfigurować ustawienia sieciowe, aby po chwili cieszyć się swobodnym surfowaniem po Sieci.

Dostarczony do redakcji adapter przypomina nieco przerośnięty zasilacz lub ładowarkę. Wykonany on został z przezroczystego plastiku, a w górnej części obudowy umiejscowiono kontrolki informacyjne. Te dostarczają danych na temat połączenia, jego szybkości czy też zerwania łączności. Całość zasilana jest prądem z sieci elektrycznej (istnieje również wersja USB, która zasilana jest bezpośrednio z portu komputera).

Transfer danych, według specyfikacji technicznej, może osiągnąć nawet **14 Mbit/s.** Niestety w praktyce przesyłanie danych utrzymuje się na poziomie od **6 do 8 Mbit/s**, co - tak nawiasem mówiąc - całkowicie wystarcza do udostępnienia Internetu w domowej sieci komputerowej. Nieco gorzej jest tu z przesyłaniem danych, ale wyjaśnijmy jedno, za łatwość instalacji i możliwość swobodnego przenoszenia się z komputerem płaci się między innymi jakością połączenia.

Co ciekawe, zaporą „ogniową" przed wścibskimi sąsiadami staje się montowany standardowo licznik energii elektrycznej, za którym sygnał po prostu jest zbyt słaby, aby przechwycić jakiekolwiek dane. Dodatkowo istnieje możliwość ich zabezpieczenia przez zastosowanie szyfrowania 56-bitowym systemem kodowania.

MicroLink dLan Starter Kit

Cena: 842,90 zł
Dostarczył: HSF Poland sp. z o.o.
ul. Winogrady 30, 61-663 Poznań

Podobne:
Golpfeil P-Lan modem #10/2003

⊕ łatwe instalacja i konfiguracja
⊕ przyzwoity transfer
⊕ szyfrowanie danych

⊖ spore rozmiary
⊖ polska instrukcja na 1 stronie! (nie ma również wersji angielskiej)

POWER 7
ECO 6

www.hsf.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Prąd jako nośnik...

Dane techniczne:

Chipset: ATI RS 300/IXP 150
Płyta główna: Shuttle FT61
Procesory: Intel Pentium Socket 478
Pamięci: 2*DDR
Audio: Realtek 650F 6-kanałów (wyjścia/wejścia analogowe i cyfrowe-optyczne)
Lan: 100 Mbit/s
Porty HDD: 2 * Serial ATA, 2 * E-IDE
Miejsce na napędy: 2 x 3,5", 1 x 5,25"
Dodatkowe: czytniki kart MS, MMC, SD, SM, CF I/II
VGA: ATI Radeon 9100 (zintegrowana z płytą)
Wyjścia TV: tak, S-Video (przejściówka na Composite)
Gwarancja: 2 lata

Shuttle XPC ST61G4 to podstawa do stworzenia małego i zwartego, choć pełnowartościowego komputera.

Barebone może zawojować świat...

Shuttle XPC ST61G4

Mike-L

Jakiś czas temu prezentowaliśmy w naszym magazynie, w dziale nowości, platformę wysoko zintegrowaną i przeznaczoną do budowy komputera multimedialnego potocznie określaną barebone. Była to konstrukcja MSI zwana MegaPC.

Shuttle XPC ST61G4 to projekt podobnego typu, zawierający płytę Shuttle FT61, która wykorzystuje chipset ATI RS300 oraz IXP 150. Dzięki temu na płycie znajduje się kontroler LAN, złącza serial ATA i E-IDE, 6-kanałowy system audio z cyfrowymi optycznymi gniazdami (IN/OUT), dwa gniazda na pamięci DDR oraz miejsce na procesory Intel na podstawce 478. Wbudowany podsystem graficzny obsługuje monitor analogowy oraz wyjście wideo. Porty USB, PS/2, IEEE 1394 i szeregowy (COM), a także czytniki kart pamięci dopełniają całości. Oczywiście można do zestawu podłączyć inną kartę graficzną poprzez złącze AGP oraz kartę rozszerzeń PCI.

W obudowie przewidziano miejsce na 2 dyski twarde i jeden napęd 5,25" (np. Combo - nagrywarka z odtwarzaczem DVD). Ciekawostką jest zastosowany tu **system chłodzenia procesora** z wykorzystaniem jednego radiatora na procesorze (z miedzianą płytką), czterema przewodami Heat-Pipe, wentylatorem, który wywiewając powietrze z wnętrza obudowy, dodatkowo chłodzi chłodnicę zamontowaną pod kontem prostym do radiatora na procesorze. Działa to wszystko całkiem poprawnie, a przy okazji niezbyt głośno. Na takiej bazie można zbudować ciekawy system komputerowy, który powinien zadowolić niejednego użytkownika Internetu czy wielbiciela mediów – filmy, muzyka, prezentacje, gry). Estetyczna i zwarta konstrukcja zajmuje niewiele miejsca i muszę przyznać, że przypadła mi do gustu. Kto wie, może już za kilka miesięcy coś takiego zajmie miejsce mojego dość sporego blaszaka...

Shuttle XPC ST61G4

Cena: 1835 zł
Dostarczył: Action Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 332 16 00, www.action.pl

Podobne: MSI MegaPC

⊕ zwarta i dobrze przemyślana konstrukcja
⊕ dobry system graficzny (zintegrowany w chipsecie)
⊖ małe możliwości rozbudowy

POWER: 8
ECO: 6

us.shuttle.com

Dane techniczne:

Technologia: piezoelektryczna
Rozdzielczość: do 5760 dpi (na specjalnych nośnikach)
Szybkość: do 17 str/min (czarny tekst), do 9 str/min (kolorowy tekst)
Papier: od 0,08 do 0,11 mm grubości
Interfejs: USB 1.1, port równoległy
Podajnik: do 100 arkuszy
Druk bez marginesu: maksymalnie 100 x 150 mm
Waga: 3,9 kg (bez atramentu)
Wymiary: 450 x 437 x 308 mm
Hałas: do 42 dB
Pobór energii: do 12 W
Gwarancja: 1 rok (naprawa w serwisie)

Za wysoką jakość i szybkość druku oraz dopracowany sterownik.

Epson C64 to drukarka szybka, precyzyjna i całkiem przyjazna dla użytkownika.

Czy to aby nie Commodore?

Epson C64

MAXio

Drukarki Epsona niemal od zawsze charakteryzowały się wysoką jakością wykonania oraz bardzo konserwatywnym podejściem firmy do kwestii sterowników i innych nowinek. Jako w jedne z niewielu urządzenia te wykorzystywały piezoelektryczną technikę druku.

Epson C64 łączy jakość wykonania z nowoczesnością. Prócz możliwości druku z maksymalną rozdzielczością 5760 dpi (tylko na specjalnych nośnikach), zastosowano w nim pomiar ilości atramentu w zbiornikach i co najważniejsze, każdy kolor umieszczono w osobnym zasobniku. Dzięki temu rozwiązaniu, gdy skończy się któryś z kolorów, możemy wymienić tylko ten konkretny kałamarz, nie tracąc atramentu w innych, jak to miało do niedawna miejsce w innych urządzeniach.

Dużym plusem dla Epsona w porównaniu z poprzednimi konstrukcjami jest obniżenie poziomu hałasu generowanego przez mechanizm prowadzenia papieru i głowicy drukującej. Nie można nie wspomnieć o podniesieniu szybkości druku, z to z kolei ma niebagatelne znaczenie w przypadkach, kiedy potrzebujemy błyskawicznie przenieść na papier spore ilości danych.

Mimo to firma Epson nie zrezygnowała z ręcznej kalibracji mechanizmów, dzięki czemu mamy możliwość bardzo dokładnego określenia przesuwu głowicy i co za tym idzie - wydruki powinny być w wysokim stopniu zadowalającej jakości. DURABrite to seria atramentów zastosowanych w tym modelu kopiarki. Dzięki temu wydruki nawet na zwykłym papierze kserograficznym lub kartonie powinny się charakteryzować ostrością oraz głębią barw. Sprawdziłem to i muszę przyznać, że do doskonałości wydrukom jeszcze trochę brakuje, mimo to efekty były **nad wyraz zadowalające.**

Myślę, że osoby, którym zależy na szybkości i jakości wydruków, podczas rozważań nad zakupem drukarki wezmą pod uwagę właśnie Epsona C64.

Epson C64

Cena: 490 zł
Dostarczył: EPSON Deutschland GmbH Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bokserska 66, 02-690 Warszawa, tel. (0 22) 455 75 10

Podobne: brak

⊕ wysoka rozdzielczość i jakość druku
⊕ osobne zbiorniki atramentu
⊖ niewielka pojemność zbiorniczków w zestawie

POWER: 9
ECO: 7

www.epson.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Certyfikat THX: tak
Zestaw: 7.1
Moc satelit: 70 W
Moc subwoofera: 210 W
Moduł sterowania: tak
Pilot: tak, na podczerwień
Wejścia: elektryczne 7.1, wejście mikrofonowe (stereo), M-Port
Wyjścia: słuchawkowe (stereo miniJack)
Dodatkowe: podstawki pod głośniki

Creative GigaWorks S750 to mocny zestaw nagłośnieniowy do zastosowania z komputerem lub jako nagłośnienie w przypadku kina domowego.

Do komputera i kina domowego...

Creative GigaWorks S750

MAXio

Kilka lat temu miałem przyjemność testować głośniki Megaworks 510D. Było to doskonałe połączenie mocy z jakością brzmienia oraz solidnym wykonaniem. Tym razem dostał mi się najpotężniejszy zestaw firmy Creative.

Creative GigaWorks S750 **poprawiono** w stosunku do 510D w dość znaczny sposób. Przede wszystkim **podniesiono ogólną moc zestawu**, dzięki czemu doskonale nadaje się on do kina domowego, komputera lub nagłośnienia podczas prywatki.

Subwoofer oferuje głębsze i potężniejsze basy, a dodatkowe głośniczki wysokotonowe w satelitach poprawiły odbiór najwyższych częstotliwości. Oczywiście jest to już **pełnoprawny zestaw 7.1**, dzięki czemu odpowiada on najnowszym powszechnie stosowanym standardom Dolby Digital EX, a zgodność z THX gwarantuje wysoką jakość odtwarzanym muzyce i dźwiękom.

Kolejnym dużym krokiem naprzód jest **wykorzystanie modułu sterowania podłączanego do subwoofera** (na nim jest większość gniazd) przewodem. Za jego sprawą bez problemów ustawimy głośność dla poszczególnych grup głośników (tylne, przednie, efektowe, centralny i subwoofer), będziemy sterować basem i sopranem, a także dokonamy Upmixu, czyli symulacji pracy 7 lub 8 kolumny z dźwięku w formacie 5.1 (do 6.1 lub 7.1). Dodatkowo na module umieszczono M-Port (podłączenie playerów MP3) oraz gniazda słuchawek i mikrofonu. Znajduje się na nim także **odbiornik podczerwieni**, dzięki któremu można wykorzystać pilot do sterowania większością funkcji.

Creative GigaWorks S750 to **bardzo dobra jakość oraz wysoka moc ogólna**. Proste sterowanie oraz pilot do obsługi ważnych funkcji predestynują zestaw do zastosowania zarówno przy komputerze, jak i nagłośnieniu w przypadku kina domowego.

Creative GigaWorks S750

Cena: 2300 zł
Dostarczył: Creative Labs Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
tel. (022) 853 02 66

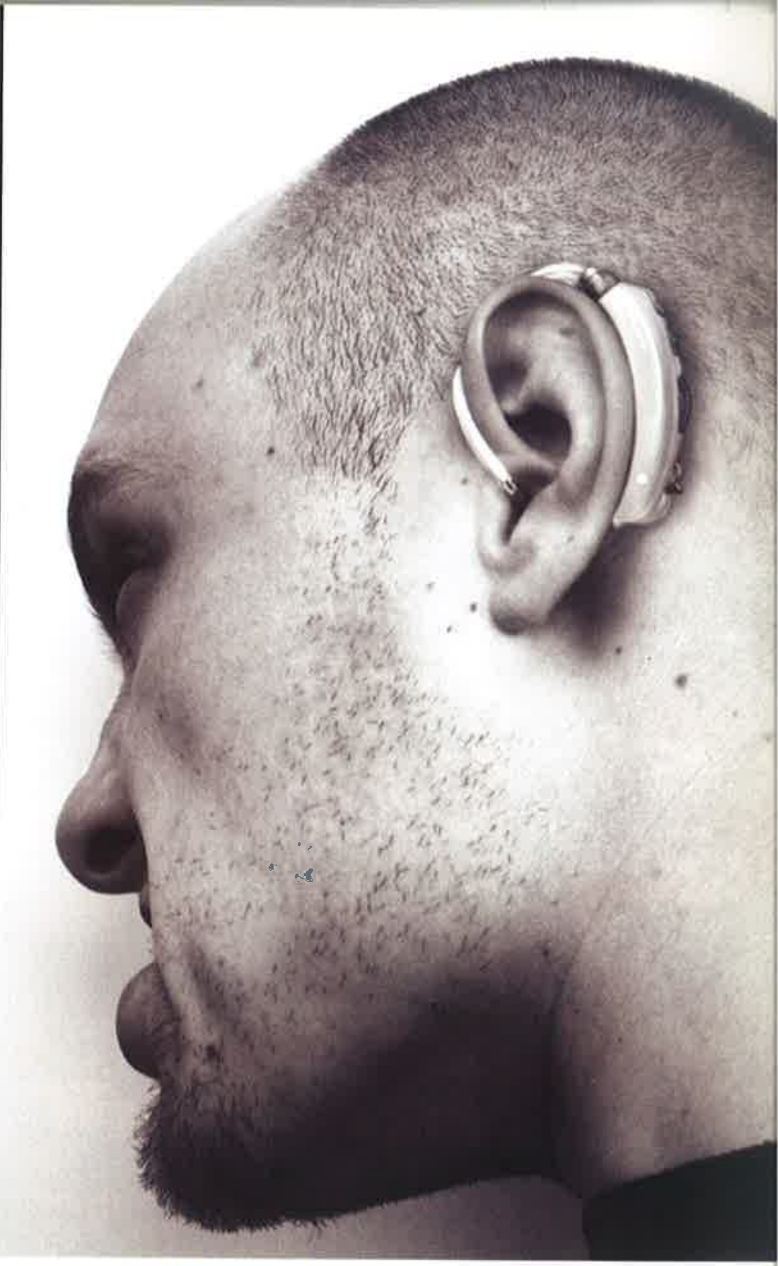
Podobne:
Creative Inspire GD580 #1/2004

⊕ wysoka moc zestawu i doskonała jakość dźwięku
⊕ moduł sterowania wraz z pilotem na podczerwień
⊖ cena

POWER 8
ECO 6

www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



widzisz aparat - myślisz photon

digital performance
PHOTON 434
4 megapiksele, 3x zoom optyczny, 4x zoom cyfrowy

Aparaty cyfrowe z linii PHOTON zdobyły wiele prestiżowych wyróżnień, m.in.:

Autoryzowany wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl
PENTAGRAM

Dane techniczne:

Obsługiwane standardy CD: Audio, CD-R, CD-RW, CD-ROM
Bufor: 2 MB
Prędkości zapisu: CD-R to 52x, CD-RW to 32x
Prędkości odczytu: CD-ROM to 52x
Czas dostępu: 100 ms
Wymiary: 145,8 x 41,8 x 170,8 mm
Mt. Rainier: tak
Oprogramowanie: Nero 5
Inne: 3 wymienne panele przednie

MSI CR52-M Multiface to krótka nagrywarka z wymiennymi panelami oraz dobrymi parametrami użytkowymi.

Nagrywarka o kilku twarzach...

MSI CR52-M Multiface

techNick

Nagrywanie płyt CD-R z prędkością 52x to już nie nowość. Teraz producenci ścigają się o palmę pierwszeństwa, jeśli idzie o szybki zapis krążków CD-RW oraz implementację coraz doskonalszych mechanizmów korekcji błędów czy stabilizację nośników w celu ograniczenia wibracji.

MSI CR52-M Multiface to całkiem ciekawy napęd, który ma się charakteryzować wysokimi parametrami użytkowymi. Czy jest tak rzeczywiście?

Zapis danych na nośnikach CD-R oraz CD-RW w większości przypadków jest taki sam lub szybszy od deklarowanych przez danego producenta parametrów. W przypadku Verbatima i TDK wartości okazały się niższe - użyto opcji optymalnego zapisu. Nośnik Platinum oraz „bezfirmowy", oznaczone faktorem 48x, zadziałały z szybkością 52x!

Odczyt standardowo ustalono na **poziomie 40x**, lecz po 3-sekundowym przytrzymaniu przycisku wysunięcia tacki w napędzie odblokowywana jest **szybkość 52x**, choć często powoduje to nadmierny hałas - dlatego zalecane jest tylko w razie wyższej konieczności. Korekcja błędów przy odczycie danych nie sprawia zbyt wielu problemów, jednak gdy danymi tymi są informacje z krążków audio - korekcja spada. Ciekawą cechą są tu 3 wymienne panele, dzięki którym można dopasować wygląd nagrywarki do koloru obudowy komputera. Wadą jest to, że panele wystają nieco poza obręb standardowej obudowy.

Świetnie sprawdza się system ABS (Anti Bumping System) odpowiedzialny za redukcję wibracji i hałasu. MSI CR52-M Multiface to **niezły napęd z ciekawą funkcją wymiennych paneli** przednich oraz dość krótkiej obudowie. Jeśli komuś nie przeszkadza słabsza korekcja błędów podczas ekstrakcji audio, może się zainteresować tym urządzeniem.

MSI CR52-M Multiface

Cena: 209 zł
Dostarczył: Microstar International
www.msi.com.tw

Podobne:
LG GSA-4040B #10/2003

⊕ szybki zapis CD-RW
⊕ wymienne panele

⊖ słaba korekcja błędów przy ekstrakcji audio

POWER 8
ECO 7

www.msi-polska.pl

Dane techniczne:

Interfejs: USB 2.0
Rozdzielczość: do 2400 dpi
Zasilanie: sieciowe (zasilacz)
Maksymalny skanowany obszar: 410 x 300 mm
Waga: 1,4 kg (podstawka to dodatkowe 0,5 kg)
Dodatkowe: podstawka

HP ScanJet 4600 to nowatorskie podejście do operacji skanowania niemal dowolnych dokumentów.

Skaner jak obrazek...

HP ScanJet 4600

Mike-L

Skanery kojarzą się w większości albo z płaskimi urządzeniami z klapką i przypominającymi nieco kserokopiarkę lub ze starymi ręcznymi urządzeniami podobnymi do skrzyżowania suszarki z zabawką na kółkach.

HP ScanJet 4600 wprowadza powiew świeżości do konstrukcji zwanych skanerami. Urządzenie do złudzenia przypomina ramkę na zdjęcia. Dzięki nowatorskiej konstrukcji można go używać w pionie, poziomie i nawet nie tyle kłaść obiekty na szybie skanera, lecz samo urządzenie przykładać do skanowanych powierzchni. Dzięki temu bez problemu wprowadzimy do jego pamięci obrazy plakatów czy innych dużych powierzchni. Dodatkowo mamy pełną kontrolę nad tym, co skanujemy, gdyż przezroczysta powierzchnia obudowy pozwala podglądać skanowany obiekt. Mankamentem jest tu fakt, że szybki wykonano ze szkła, jakie nie jest podatne na zarysowania, jednak narażone na uszkodzenia - łatwo bowiem jest pociągnąć przypadkiem za przewód lub strącić urządzenie z podstawki lub biurka (a to zdarza się roztrzepanym użytkownikom).

Jakość skanowanych dokumentów **nie jest zła** i można się przyczepić do nieco przesterowanych pomarańczowych i niebieskich odcieni.

Mimo zastosowania układów, jakie nie należą do energochłonnych, nie udało się wykorzystać jako źródła zasilania portu USB 2.0 - i urządzenie posiłkuje się zasilaczem sieciowym.

HP ScanJet 4600 to **bardzo ciekawa propozycja dla tych osób, które chcą sprawować dokładną kontrolę nad materiałem**, jakiego obraz zamierzają wprowadzić do pamięci komputera. Przezroczysta obudowa sprawia, że prócz wartości użytkowych całość jest atrakcyjna wizualnie.

HP ScanJet 4600

Cena: 840 zł
Dostarczył: Hewlett-Packard Polska
ul. Szturmowa 2A
02-678 Warszawa

Podobne:
brak

⊕ szybki preskan (5-8 sekund)
⊕ przezroczysta obudowa i możliwość skanowania niemal dowolnej powierzc

⊖ cena

POWER 7
ECO 5

www.hp.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Ramka na zdjęcia i nie tylko...

Dane techniczne:

- **Rodzaje akumulatorów:** Ni-MH i Ni-Cd
- **Wielkość akumulatorów:** AA i AAA
- **Liczba akumulatorów:** 4
- **Dołączone akumulatory:** 2100 mAh
- **Czas ładowania:** do 65 minut
- **Oddzielne obwody:** tak (4)
- **Diody sygnalizacyjne:** tak
- **Dodatkowe:** możliwość pobierania energii poprzez gniazdo zapalniczki

GP PowerBank Smart 2 to ładowarka dostarczana wraz z akumulatorami. Ma ona możliwość pobierania energii z sieci oraz poprzez gniazdo zapalniczki w samochodzie.

Bateryjki do lamusa?

GP PowerBank Smart 2

Maciej Lewczuk

Wielu z nas, jeśli nie każdy, ma urządzenie, które wykorzystuje baterie AA, czyli popularne R6 (paluszki). Znajdują one zastosowanie w pilotach do urządzeń audio-wideo, w przenośnych odtwarzaczach, dyktafonach, zabawkach czy innych akcesoriach elektronicznych.

Dobrej jakości baterie kosztują całkiem sporo. Gdy w miesiącu zmuszeni jesteśmy nabyć ich kilka kompletów (aparat cyfrowy, czy walkman), koszt sięgnie zapewne kilkudziesięciu lub kilkuset złotych. Rozwiązaniem tego typu problemu jest zakup akumulatorków oraz ładowarki do nich. Wartość takiego zestawu waha się od kilkudziesięciu złotych w górę.

GP PowerBank Smart 2 to urządzenie drogie, choć nad wyraz uniwersalne. W zestawie znajdują się wysokiej klasy 4 akumulatorki o pojemności 2100 mAh każdy, ładowarka sieciowa oraz dodatkowe przewody. Niby nic nadzwyczajnego, ale otrzymujemy tym samym urządzenie, jakim możemy naładować akumulatory zarówno po podłączeniu do sieci, jak i poprzez zapalniczkę w samochodzie. Co ważne, każdy akumulator jest ładowany w osobnym obwodzie (można ładować jeden, dwa, trzy lub cztery), istnieje też możliwość przełączenia trybu ładowania na mniejsze baterie AAA. Komplet ładowany jest w niespełna 65 minut, czyli niewiele ponad godzinę.

Na obudowie - prócz dźwigni przełączającej tryb na pracę z mniejszymi akumulatorami - znajduje się przełącznik wyboru rodzaju baterii Ni-MH/Ni-Cd. GP PowerBank Smart 2 to doskonałe urządzenie, które zapewnia szybkie ładowanie pojemnych akumulatorków; dodatkowo możemy używać ładowarki w terenie, gdyż podłączenie poprzez gniazdo zapalniczki czyni zeń bardzo uniwersalny produkt.

GP PowerBank Smart 2

Cena: 250 zł
Dostarczył: GP Battery (Poland)
ul. Słowicza 19, 02-170 Warszawa
tel. (0 22) 868-04-90

Podobne:
brak

⊕ możliwość pobierania energii poprzez gniazdo zapalniczki
⊕ szybki czas ładowania
⊖ wysoka cena

POWER 8
ECO 5

www.powerbank.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Ładowanie w domu i podróży

Dane techniczne:

Matryca: 4 Mpix
Przetwornik: CCD Sony
Czułość ISO: 100/200/400/auto
Pamięć wbudowana: 15 MB
Karty pamięci: Secure Digital
Rozdzielczość: 2496 x 1872 (interpolowana)
Format zapisu: JPEG
Zoom optyczny/cyfrowy: 3x/4x
Lampa błyskowa: tak - wbudowana
Złącza: USB/AV/DC IN
Zasilanie: 2xAA
Oprogramowanie: Photo Express 4.0 SE, Photo Explorer 7.0 SE, DVD Picture Show 1.0 SE, COOL360
W zestawie: ministatyw, futerał, baterie AA, przewody USB i AV, pasek

Trust 1210K PowerC@m Optical Zoom

Cena: 1279 zł
Producent: Trust
Dystrybutor: Trust Polska Sp. z o.o.
tel. (022) 873 98 14

Podobne:
Trust 730S LCD Powerc@m Zoom
08/2003

⊕ praca w trybie kamery internetowej
⊕ wbudowana pamięć
⊕ jakość mikrofonu
⊖ plastikowa obudowa
⊖ rozmieszczenie przycisków

POWER 6
ECO 7

www.trust.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Trust 1210K PowerC@m Optical Zoom/Pentagram Photon 434

Cyfrówki atakują...!

Sector

Aparat cyfrowy to jedno z ciekawszych, i jakże użyteczne, urządzeń, jakie w ostatnim czasie wymyślono i wprowadzono do użytku domowego. Już po chwili możemy zobaczyć, i cieszyć się, udanym zdjęciem z imprezy, spotkania czy też wyjazdu w góry.

Zarówno Trust, jak i Pentagram zaprezentowały nowe aparaty cyfrowe przede wszystkim przeznaczone do użytku domowego. Trust oferuje aparat fotograficzny w kompaktowej obudowie wykonanej głównie z plastyku, łącznie z klapką zabezpieczającą obiektyw przed zakurzeniem czy porysowaniem. Na bazie nieco innego założenia wyprodukowano z kolei aparat Pentagram, w którym prawie wszystkie elementy i obudowa zostały wykonane z aluminium, co w tym przypadku stwarza pozory solidności i mniejszego prawdopodobieństwa uszkodzenia elektroniki urządzenia podczas uderzenia. Na wzór Olympusów, obiektyw na przednim panelu aparatu zakryto przesuwaną klapką, której odsunięcie powoduje automatyczne włączenie się urządzenia. Zatrzask klapki jest raczej delikatny - na tyle, że nawet otarcie palcem powoduje jego zwolnienie. Drobne zastrzeżenia można również mieć do samego poruszania się klapki po prowadnicy - wygląda to tak, jakby za chwilę miała ona odpaść.

Oba urządzenia zostały wyposażone w podobny system obsługi. Na tylnym panelu umiejscowiono „krzyżak" przycisków oraz po kilka guzików sterujących (zoom, podgląd zdjęcia, menu). Na górnym panelu znalazło się, znane już chyba wszystkim, pokrętło do ustawiania trybu pracy oraz przycisk spustu. Z użytkowego punktu widzenia, w Truście nieco uciążliwe stało się przeniesienie przycisków menu, makro oraz sterowania ekranem LCD na lewą stronę obudowy (za ekran LCD). W efekcie gdy zamierzamy dotrzeć do funkcji ukrytych pod nimi, musimy korzystać z pomocy drugiej ręki. Te same funkcje w Pentagramie są dostępne na wyciągnięcie kciuka.

W Pentagramie zaimplementowano wyjścia dla zasilacza zewnętrznego oraz USB 2.0 (mini B), z których to ostatnio zostało połączone z sygnałem wideo (odpowiedni przewód znajduje się w zestawie). Firma Trust - poza tymi wyjściami - wydzieliła dodatkowo port specjalnie pod wyjście A/V. Do zasilania w przypadku Pentagramu wykorzystano dedykowany akumulator litowo-jonowy (840 mAh). Do jego ładowania otrzymujemy (w zestawie) specjalną ładowarkę. Trust natomiast zadowolił się zestawem dwóch baterii typu AA (paluszki).

Do zapisu zdjęć aparaty obu producentów wykorzystują wbudowaną pamięć. W obu przypadkach możliwe jest również rozszerzenie pamięci przez dodanie karty typu Secure Digital. Niestety jeśli chodzi o aparat Trust, zapis fotografii w pamięci wewnętrznej trwa stosunkowo długo, co na pewno stanowi dyskomfort. Tego problemu nie ma już z Pentagramem i zapis zdjęć odbywa się w miarę szybko, tak jak okres ładowania lampy, który też jest tu całkiem krótki - a to kolejny plus urządzenia.

Z kolei wziąwszy pod uwagę jakość wykonywanych zdjęć, w obu przypadkach nie można jej nic zarzucić. Co prawda, zdarzały się drobne niedogodności z rozpoznaniem jasności fotografowanego obiektu, jednak były to przypadki sporadyczne, a te zdarzają się nawet najlepszym konstrukcjom. Nie można również nic złego napisać na temat rejestrowanych przez te aparaty filmów - obraz jest dynamiczny i nie traci na płynności. Nie pojawiły się też ślady „gubienia" geometrii (a to - jak wiadomo - najczęstsze mankamenty). W obu konstrukcjach rejestrowany jest również dźwięk - i tutaj nieoceniony okazał się Trust, którego mikrofon jest o wiele bardziej czuły, a wychwytywany przezeń dźwięk czysty i całkowicie wyraźny.

Reasumując, w większości przypadków do gustu bardziej przypadł mi Pentagram, który został zaprojektowany ergonomicznie i stosunkowo funkcjonalnie. Trust wypadł podczas testów nieco gorzej, jednak jest to aparat „z ambicjami" i można go polecić każdemu początkującemu fotografowi.

Pentagram Photon 434

Cena: 999 zł
Producent: Cxxxxxx
Dystrybutor: MultimediaVision
tel. (022) 338 90 00

Podobne:
Trust 730S LCD Powerc@m Zoom
08/2003

⊕ metalowa obudowa
⊕ rozmieszczenie przycisków
⊕ wbudowana pamięć
⊖ „latająca" klapka obiektywu

POWER 6
ECO 8

www.pentagram.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Matryca: 4 Mpix
Przetwornik: CCD Sony
Czułość ISO: 100/200/auto
Pamięć wbudowana: 16 MB
Karty pamięci: Secure Digital
Rozdzielczość: 2720 x 2040 (interpolowana)
Format zapisu: JPEG / EXIF 2.1
Zoom optyczny/cyfrowy: 3x/4x
Lampa błyskowa: tak - wbudowana
Złącza: USB/DC IN
Zasilanie: Akumulator Li-ion
Oprogramowanie: ARCSoft PhotoImpression
W zestawie: Przewód USB i AV, futerał, pasek, ładowarka

Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- na rok z CD - 174 zł
- na rok z DVD - 182,40 zł*

Prenumerata roczna z prezentami: SŁUCHAWKI / SŁOWNIK / PCF

- na półrocze z CD - 99zł
- na półrocze z DVD - 103,20zł*
- na kwartał z CD - 51zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy / Miejscowość / Kraj

Telefon kontaktowy / e-mail

Proszę o wystawienie faktury VAT   NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

Kartą kredytową:

VISA Classic / VISA Business / Polcard / PBK Styl / EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty / Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania

Data i podpis

*Uwaga: płyta DVD - tylko w wydaniach parzystych, płyta CD - w numerach nieparzystych

Zamów prenumeratę już teraz!

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. tel. 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. O przyznaniu prezentu decyduje kolejność przyjęcia zamówienia w systemie prenumeraty.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31do 36 oraz 517 05 80

REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW

NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

W PRENUMERACIE TANIEJ!

za 12 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	222 zł
w prenumeracie tylko	174 zł
oszczędność:	48 zł

czyli otrzymasz 2 wydania GRATIS oraz upominki

za 6 wydań kupionych

w kiosku zapłacisz	111 zł
w prenumeracie tylko	99 zł
oszczędność:	12 zł

ponadto:

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

SPIESZ SIĘ Z ZAMÓWIENIEM - UPOMINKI DLA PIERWSZYCH 210 osób

SŁUCHAWKI

SŁUCHAWKI MULTIMEDIALNE Z MIKROFONEM dla 50 osób

Słuchawki multimedialne z mikrofonem. Płynna regulacja głośności. Regulacja poziomu położenia mikrofonu. Długość przewodu: 1,5 m

SŁOWNIK

Multimedialny Słownik Ojczyzny Polszczyzny dla 80 osób

- Ponad 2000 haseł
- Precyzyjne definicje i objaśnienia
- Wnikliwe komentarze
- Praktyczne uwagi stylistyczne
- Bogata frazeologia
- 37 sekwencji wideo
- Nagrania wymowy haseł
- Wyszukiwanie pełnotekstowe

PCF

PCF dwa wydania - nr 3 i 4/2004 dla 80 osób

Uczymy od podstaw! Miesięcznik wydawany od 2000 r, w każdym numerze płyty z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

DOSTĘPNE ARCHIWALIA

02/03 18,50zł, 03/03 18,50zł, 04/03 19,99zł, 05/03 18,50zł, 06/03 18,50zł, 07/03 18,50zł, 08/03 18,50zł, 09/03 18,50zł, 10/03 18,50zł, 11/03 18,50zł, 12/03 18,50zł, Wydanie specjalne "13" 18,50zł, 01/04 18,50zł

WapSter.pl

WWW.WAPSTER.PL   WAP.WAPSTER.PL

Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadżety możesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer **7128**,a w treści wpisz **CO MARKA MODEL** swojego telefonu - koniecznie w tej kolejności (np. **CO NOKIA 3310**).

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

SMS GRAFICZNY, WYGASZCZ EKRANU NR 7228

L1009989E79	L1042324E79	L1042348E79	L1064437E79	L256277E79	L543560E79	L583848E79	L623554E79	L709407E79	L908341E79
L1013319E79	L1036456E79	L1044824E79	L1055163E79	L256280E79	L532034E79	L592181E79	L671017E79	L740182E79	L895737E79
L1016195E79	L1035779E79	L1048376E79	L1055032E79	L260168E79	L498806E79	L593516E79	L672064E79	L751307E79	L866559E79
L1019162E79	L1032612E79	L1048450E79	L1054764E79	L488676E79	L488771E79	L598897E79	L685492E79	L752214E79	L807355E79
L1019399E79	L1031491E79	L1050179E79	L996346E79						
L1020143E79	L1030335E79	L1050699E79	L968871E79						
L1020149E79	L1028166E79	L1052071E79	L955951E79						
L1020157E79	L1027679E79	L1053126E79	L915718E79						
L1024322E79	L1026809E79	L1053427E79	L911706E79						
L1025162E79	L1025471E79	L1054132E79	L1061818E79						

NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660E79**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660E79**
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660E79**
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660E79**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660E79**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCIWPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660E79**).

ABY WYSŁAĆ KOMUŚ PODPISANĄ WIADOMOŚĆ GRAFICZNĄ, WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA:TREŚĆ ŻYCZEŃ (NP. **+4860X600600:L815660E79:TU WPISZ WLASNY TEKST**).

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZWYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:852715E79**).

LOGO NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, ERICSSON

1028813E79	1040025E79	1046418E79
1046422E79	1050199E79	1053343E79
1062318E79	1062319E79	135691E79
509185E79	538725E79	552373E79
643593E79	651296E79	693991E79
709584E79	718980E79	720996E79
873925E79	903559E79	926613E79
939764E79	939911E79	954052E79

SAMSUNG,NOKIA: PODAJ SAM NUMER, NP. **44154E79**
SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "C", NP. **C44154E79**
ERICSSON: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154E79**
MOTOROLA: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154E79**

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG

2 Pac, California Love	PT671692E79
2 Pac, Changes	PT1026850E79
2 Pac, Hitem Pac	PT1026863E79
50 Cent, 21 Questions	PT887625E79
50 Cent, In Da Club	PT808452E79
50 Cent, P.I.M.P.	PT974322E79
Anastacia, Why'd you lie to me	PT795191E79
ATB, I don't wanna stop	PT968131E79
Avril Lavigne, Sk8er Boi	PT740338E79
Beyonce, Baby Boy	PT1029326E79
Big Cyc, Dres	PT884273E79
Black Eyed Peas, Where is the love	PT1029238E79
Blu Cantrell, Breathe	PT1029333E79
B.Rhymes, M.Carey, I Know What You Want	PT887627E79
Da Hool, Love Parade	PT834848E79
Darude, Sandstorm	PT671792E79
Dido, White Flag	PT1002558E79
Eminem, 8 mile	PT903997E79
Eminem, Without Me	PT664820E79
Europe, Final Countdown	PT671709E79
Evanescence, Bring Me To Life	PT887631E79
Evanescence, Going Under	PT985079E79
Film: Beverly Hills Cop	PT740347E79
Film: Desperado	PT663480E79
Film: Killer	PT663475E79
French Affair, Comme Ci Comme Ca	PT985076E79
Groove Coverage, God is a girl	PT970109E79
Haddaway, What Is Love	PT715653E79
Hej Sokoły (Ukraina)	PT808446E79
Hymn Rosji	PT664815E79
Iron Maiden, Fear of the Dark	PT1029291E79
Ja Rule & Mary J Blige, Rainy Days	PT985066E79
Ja Rule Ft Ashanti, Mesmerize	PT807905E79
Lauryn Hill, Can't Take My Eyes Off You	PT1029285E79
Limp Bizkit, Eat you alive	PT1026870E79
Linkin Park, Faint	PT974328E79
Linkin Park, Numb	PT1026873E79
Liroy, Impreza	PT849129E79
Master Blaster, Hypnotic Tango	PT795309E79
Members of Mayday, 10 in 01	PT903995E79
Members of Mayday, Sonic Empire	PT837582E79
Missy Elliott, 4 My People	PT974339E79
Panic Nuo, 5 Days	PT985075E79
Peja, Głucha noc	PT939083E79
Peja, Jest jedna rzecz	PT985073E79
Rasmus, In the Shadow	PT985108E79
Robert Miles, Children	PT887629E79
Safri duo, Played-A-Live	PT1029314E79
Sarah Connor, Bounce	PT1029315E79
Scooter, Faster Harder Scooter	PT985081E79
Scooter, Maria I like it loud	PT988560E79
Scooter, Nessaja	PT849157E79
Scooter, Weekend	PT849798E79
Seal, Get it together	PT985099E79
Sean Paul, Like Glue	PT985098E79
Serial: Benny Hill	PT671687E79
Serial: Janosik	PT664798E79
Snap, Rhythm is a dancer	PT841065E79
Snoop Dogg, Beautiful	PT974314E79
System of a down, Chop suey	PT837576E79

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL OT535: PODAJ NUMER Z LITERAMI "PT", NP. **PT808452E79**
ALCATEL: ZAMIAST "PT" WPISZ "AP", NP. **AP808452E79**
SAMSUNG: ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. **SA808452E79**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA.W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452E79**).

Koszt wysłania SMS-a to: numer 7228: 2,44 zł, numer7428: 4,88 zł. numer 7928: 10,98 zł.
Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA

W RAZIE PROBLEMÓW DZWOŃ: (22) 440 00 77
LUB PISZ: **WAPSTER@WAPSTER.PL**

ANIMACJE NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM

AN1060798E79 AN1060652E79 AN1060805E79
AN1060784E79 AN1060640E79 AN1060809E79

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784E79**).

W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM ANIMACJĘ MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000E79**).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

2 Pac, California Love	T636376E79
50 Cent , In Da Club	T852114E79
50 cent, P.I.M.P.	T1026496E79
ATB, Long Way Home	T997046E79
ATC, Around The World	T575460E79
Avril Lavigne, Complicated	T723317E79
Bajm, Myśli i słowa	T927001E79
Beyonce & Jay Z, Crazy in Love	T985168E79
Beyonce, Baby Boy	T1027625E79
Big Cyc, Dres	T959433E79
Black Eyed Peas, Where is the love	T1039135E79
Blu Cantrell, Breathe	T1027627E79
B.Rhymes, M.Carey, I Know What You Want	T927004E79
Coolio, Gangsta's Paradise	T559001E79
Dido, White Flag	T1053101E79
DJ Bobo, Chihuahua	T843369E79
Evanescence, Bring Me To Life	T926999E79
Film: Desperado	T591282E79
Film: Godfather	T30704E79
Film: Mission Impossible	T668068E79
Film: Rocky: Eye Of Tiger	T576914E79
French Affair, Comme Ci Comme Ca	T965021E79
Groove Coverage, God Is A Girl	T1006941E79
Haddaway, What is Love	T559219E79
Hymn Rosji	T827069E79
Ich Troje, Pokaż swoją twarz	T912522E79
In-Grid, I'm folle de toi	T1027624E79
Iron Maiden, Be quick or be dead	T1039132E79
Iron Maiden, Fear Of The Dark	T985164E79
Ja Rule & Mary J Blige, Rainy Dayz	T1059065E79
Ja Rule Ft Ashanti, Mesmerize	T1059073E79
Jennifer Lopez, Still	T1039127E79
Kreskówka: Gumisie	T732064E79
Kreskówka: Sąsiedzi	T820735E79
Kreskówka: Shrek	T913895E79
Limp Bizkit, Behind Blue Eyes	T1059048E79
Linkin Park, Numb	T987838E79
Linkin Park, Somewhere I Belong	T912524E79
Liroy, To już jest koniec	T959434E79
Master Blaster, How old are RU	T1059049E79
Master Blaster, Hypnotic Tango	T912558E79
Members of Mayday, 10 in 01	T732073E79
Metallica, Nothing Else Matters	T962995E79
Metallica, St. Anger	T926998E79
One T/ Cool T, The Magic Key	T1006942E79
Peja, Głucha noc	T705082E79
Peja, Jest jedna rzecz	T978043E79
Prodigy, No good	T1051437E79
Rasmus, In the Shadow	T1026281E79
Reamonn, Alright	T1051432E79
Rezerwa	T10437E79
Rooco, Generation of Love	T1051444E79
Scooter, Maria I like it loud	T971834E79
Scooter, Weekend	T847193E79
Sean Paul, Get Busy	T927007E79
Sean Paul, Like Glue	T1039134E79
Sean Paul, Punkie	T1039133E79
Sean Paul, Shout (Street Respect)	T1051527E79
Snap, Rhytm is a dancer	T882923E79
Tede, Zeszyt Rymów	T1061943E79

MTSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "MI", NP. **MI1062E79**
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062E79**
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "GM", NP. **GM1062E79**
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U1062E79**
NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. **T1062E79**
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. **H1062E79**
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062E79**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062E79**).

GRY JAVA NR 7928

HIGHWAY RACER

Numer: **JV125E79**
Cena: 21,96 zł
Gra dostępna na:
NOKIA 3410
NOKIA 6310i
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

DAMAGE SAN

Numer: **JV138E79**
Cena: 21,96 zł
Gra dostępna na:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60

SNOWBOARD XT

Numer: **JV133E79**
Cena: 10,98 zł
Gra dostępna na:
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60

MOORHEN CLASSIC

Numer: **JV136E79**
Cena: 10,98 zł
Gra dostępna na:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

SKOKI

Numer: **JV137E79**
Cena: 10,98 zł
Gra dostępna na:
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR

GEM JAM

Numer: **JV72E79**
Cena: 10,98 zł
Gra dostępna na:
NOKIA 3410
NOKIA SERIA 30
NOKIA SERIA 40
NOKIA SERIA 60
SIEMENS COLOR
SAMSUNG C100

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97E79**).

SPRAWDŹ DO JAKIEJ SERII NALEŻY TWÓJ TELEFON:

NOKIA SERIA 30: 3510i, 8910i
NOKIA SERIA 40: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250
NOKIA SERIA 60: 3650, 3660, 6600, 7650
SIEMENS COLOR: S55, SL55, M55

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Życie jest tragedią dla tych, co czują, a komedią dla tych, co myślą.

No i już po świętach, dni w kooońcu się robią dłuższe, ale do wiosny daleko i powietrze nadal zimne. W takim razie ciepło zachęcam do lektury AR (można przy tym popijać... CIEPŁĄ HERBATĘ) oraz czytania i współtworzenia Action Maga (to ten na CD). :) I już po wstępie - na zim(n)ie wszystko się kurczy, nawet wstępniaki.

Mamy pomysł!

(...) Mamy pomysł na grę (...); uważamy, że może być światowym hitem. Akcja toczy się na początku XXII w., światem zawładnęły gangi (...) wcielamy się w rolę wybranego przez nas bohatera, który musi zniszczyć bossów głównych gangów. Rozgrywka będzie przypominała tę z gry Diablo (...) Czy moglibyście nam pomóc w stworzeniu tej gry? (...)

Diablo i Mefisto

No, jaaasne. Oto nasze cenne rady: należy w odpowiednim programie (np. edytorze C++) wciskać różne klawisze we właściwej kolejności (mniej więcej w takiej, w jakiej robili to twórcy Dooma 3), tzn. wpisywać różne dziwne komendy tak długo, aż powstanie z tego znakomity engine. Nastempnie :) należy :) zrobić do tego wspaniałą oprawę dźwiękową i graficzną - potem opakować waszym porażającym inwencją scenariuszem. A na końcu należy tę grę sprzedać w nakładzie nie mniejszym niż 1 mln egz. I w ten sposób mamy światowy hit.

A tak serio - pomysły na gry w stylu „czeba bendzie uratować świat przed zagładą, głuwny bochater bendzie miał na imię Bolek albo Nathaniel, a gra bendzie taka jak (np.) HL2, tylko trohę inna" obśmiewałem już w 1996 r., w dziale „Mam pomysł na grę". Jeśli chcecie faktycznie zainteresować kogokolwiek scenariuszem, a to proste niestety nie jest, ten musi być ODKRYWCZY, a do tego PROFESJONALNY. Bez tego nie ma nawet co d...uszy zawracać cieciowi pilnującemu wejścia do jakiejkolwiek firmy developerskiej.

Po co pisać listy?

Jeśli napiszę, że ten list będzie wydrukowany, Smuggler go w AR nie zamieści. Ale po tym, co napisałem wcześniej, Smuggler zrobi mi na złość i go tam zamieści. Dobrze wiem, że ten list nie zostanie wydrukowany. (I tym sposobem dostanie się do AR.) Z czego wynika, że jak ktoś chce się do AR dostać, wystarczy napisać, że „i tak wiem, że ten list nie będzie wydrukowany" itp.

E tam. Zagrywki w tym stylu nic nie dają - tzn. 95% tak piszących ludzi ma rację, bo faktycznie nie ujrzą własnego listu w AR. :)

I właśnie to jest przyczyna coraz głupszych listów!!! Nie mówię, że to złe, bo czasami można się pośmiać, ale powinny też być poważne listy. Druga sprawa to, że jeśli napiszę na końcu listu, że CDA jest super, najlepsze, the best itp. - to będzie dobrze.

To się też najczęściej wycina, bo szkoda miejsca na gadanie o czymś, co i tak wszyscy wiedzą. :)

Ale jeśli napiszę, że nadaje się tylko na papier do d.... w ten sposób uzyskam chamską i wredną odpowiedź.

95% bluzgów też nie jest drukowane. Nie ma lekko, trzeba się naprawdę wysilić albo wygłupić, aby się w AR znaleźć, żadne trywialne zagrywki nie pomogą...

Z tego wynika, że ktoś, kto pisze list, wie, jaką dostanie odpowiedź. Więc po co pisać listy...?

Dzidaki

Aby z satysfakcją powiedzieć „ha! wiedziałem, że tak odpowie!" albo zawyć „co za cham, co za @#$%, jak on śmiał MI to powiedzieć!!!".

Nielogiczność?

Tak sobie leżę ostatnio i tak sobie myślę, że powstały pewne niedorzeczności. Wszyscy podkreślają, że AR ma odmóżdżać. I to jest - poniekąd - prawda. Ale nie rozumiem pretensji Smugglera, który w skrajnie debilnych listach ma pretensje o brak logiki. To nielogiczne doszukiwać się w AR czegoś, czego tam z założenia być nie miało.

[???]

Jeśli mam pretensje o brak logiki w dziale, który ma odmóżdżać, postępuję - faktycznie - NIELOGICZNIE, czyli... zgodnie z regułami odmóżdżania, czyli ogłupiania, czyli działania dążącego do stanu nielogiczności. Nic nie rozumiesz? Bardzo dobrze, właśnie załapałeś, o co w tym ogłupianiu biega! Siadaj, baranie, szóstka. :)

Klątwa wieku?

Dosięga was klątwa wieku (wiem, że to brzmi jak z kiepskiej książki fantasy)!!! Po prostu tracicie to coś. Jeszcze rok temu czytając wasze pisemko, miałem mokro w pewnych miejscach (ze śmiechu), dlatego musiałem was czytać wyłącznie w ubikacji. A teraz mogę was spokojnie potraktować jako lekturę łóżkową. Werdykt: STARZEJECIE SIĘ!!!! (...) Wasze recenzje są niekompetentne. Opisujecie własne osądy, a nie obiektywne oceny danej gry.

Facet - największa bzdura świata, jaką słyszałem - to „obiektywna ocena

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to wszystko, co ludzie (i ludziska) napisali na temat CDA na rozmaitych forach i grupach dyskusyjnych. Ortografia i styl wypowiedzi bez ingerencji redakcji. Odpowiedzi redakcji bez ingerencji cenzury... I miłej lektury. :)

Jak kupujemy CDA

Crusader: mój sposób na zaoszczędzenie kaski na CDA: biorę od rodziców 2 dychy na bilet miesięczny na autobus. Oczywiście siano idzie na kupno CDA a do szkoły te 2,5 kilosa się chodzi na piecho. Ale pismo jest warte tego poświecenia.

No i kondycja rośnie przy okazji.

cglred: Ja tam byłem w czterech kioskach i nigdzie nie mogłem dostać nowego CDA (było piętnaście po drugiej). Ale się wku...rzyłem... Śmieszne jest tylko to, że w jednym z kiosków, na szybie (centralnie nad tym okienkiem do składania zamówień a'la McDrive) zastałem przyklejoną kartkę: „BRAK CD-ACTION. NOWY NUMER JUŻ ZA MIESIĄC" . Ale nic, jutro złożę wizytę w Empiku - jak tam nie będzie to #$^($()%$!!!*

SirMike: Nie będę jadł przez cały tydzień i uzbieram na nowe CDA.

Colidor: Już zaczynam sępić kasę od żony (bo to ona zarządza budżetem domowym)... Ech, Smuggler, Wam w redakcji to dobrze, bo macie egzemplarze CDA za friko, a ja co miesiąc z żoną batalie toczyć muszę o te 20 zeta na pismo.

DION: Heh, wy to macie problemy z kobietami Moja to mi sama czasem CDA kupuje, jak ma po drodze kiosk Później mi opowiada, jakie akcje są, kiedy widzą ją jakieś podrostki i z fascynacją szeptają: „Ty, patrz, taka laska i do tego CDA kupuje!". I tak było już kilka razy, niezły mam ubaw wtedy.

Opinie o CDA

Olhado256: Dobre jest. Naprawdę jestem zaskoczony (...) spodziewałem się gniota, a tutaj dostaję pisemko, które się... przyjemnie czyta! Przede wszystkim - widać, że recenzje są pisane przez osoby, które lubią grać, przez prawdziwych graczy po prostu. Nie ma sztywniactwa, źle pojmowanego profesjonalizmu, który tak bardzo razi w XXX. No i humor bardzo mi się podoba - nie jest wciskany na siłę, tylko tak jakoś naturalnie wypływa z recenzji. (...) Cóż można więcej napisać - podoba mi się (...) bo od czasów nowego TSa nie miałem w ręce pisemka o grach, które czyta się nie tylko po to, żeby zdobyć informacje, ale także dla przyjemności.

Dzięki. Dodajmy, że osobnik ten należał kiedyś do grupy antyfanów. Umiarkowanych i kulturalnych - ale jednak. Tym bardziej cieszy to nawrócenie. :)

Yahu: Można CDA lubić lub nie, ale tylko głupi może go nie szanować. Chylę nisko czoło przed ludźmi tworzącymi to pismo, odkąd zobaczyłem, ze do grudniowego numeru dołączony został THPS 3. I niech ktoś teraz powie, ze do CDA dorzuca się tylko nic nie warte starocie. RESPECT.

Nie chyl czoła. Nie oczekujemy wyrazów czci. Czytaj - graj, baw się dobrze. Tyle nam wystarczy.

greyman: Smuggler, weź się bracie w garść, dajcie wreszcie jakieś badziewie, bo ludziska nie mogą sobie ponarzekać na Was i Wasze czasopismo :). Dotknęło to mnie również osobiście, bo już kolejny miesiąc nie mogę przedstawić swojej nadzwyczaj złośliwej propozycji dotyczącej CD :)

LuMi: ja po prostu w swoim wzburzeniu nie widzę lepszego miejsca aby przelać ta cala gorycz jaka dostałem od CD-A z powrotem do was. Czytam CDA od wielu lat i jeszcze cos tak okropnego nigdy mi się nie zdarzyło. Czy wy się kiedykolwiek zastanawialiście jaką krzywdę możecie wyrządzić swoim czytelnikom, chyba nie. Naprawdę jestem bardzo ale to bardzo rozczarowany. To przez was : 1.) Nie mam na nic czasu, 2.) Nie mogę się skupić na pracy, 3.) Jestem niewyspany, 4.) Boli mnie nadgarstek i oczy. A to wszystko dlatego, że daliście świetną gierkę (...) Wiec sami widzicie ile złego zrobiliście. I za to WAM wielkie DZIĘKI.

•CDA To złodzieje i oglnie słaba gazeta dlaczego a no dlatego Reklam jet w [biip] *Płyt dają sporo tylko że na pudełka to se trzeba dokupić a Ten ich FAQ to jest do bani kupiłem to 1 Raz i o jeden za dużo. SS to była gazeta.*

Dobrze powiedziane - była. Bardzo była już gazeta. A CDA JEST. Czasopismem.

Jak czytujemy CDA

Galaar: Właśnie wróciłem do domu z cieplutkim CDA. Zaraz cieplutka kąpiel i lektura do 3 nad ranem.

Meghan: Już mi się ze dwa razy udało CDA wykąpać w wannie - jakie się potem fajnie puszyste robi:)) Ale to jeszcze półbiedy - gorzej że ten papier ma niesamowite wymagania sprzętowe względem oświetlenia - często taki blask w oczy bije, że nie da się czytać :)) Ja tam wolę być olśniewana błyskotliwymi tekstami :))

DIMMU: Ja lubię czytać CDA w wannie tylko, że jest jeden problem - woda. Jest ona wręcz zabójcza dla tego czasopisma wiec mój zbiór actionów nie wygląda zbyt estetycznie ;)

Michalin(a): Papier... to bydlę jest tak śliskie, że w

gry"!!! Powiedz mi OBIEKTYWNIE, czy pomidorowa jest lepsza od krupniku? I nie obchodzi mnie TWOJA opinia na ten temat - ja chcę, byś OBIEKTYWNIE ocenił, która zupa lepsza. Rozumiesz teraz, co mam na myśli? Oceny rzeczy obiektywnie niewymiernych (a np. grywalność jest niewymierna, bo linijką jej nie zmierzysz i wagą nie zważysz) NIGDY nie mogą być obiektywne! A w łóżku są lepsze rzeczy do robienia niż czytanie! Np. spaaaanie...

Nie podoba mi (i nie tylko) się wasz dział o sprzęcie. Jesteście pisemkiem o grach czy nie? Jeśli tak - to TYLKO o tym.

Gwynbleidd666

Nie jesteśmy pismem o grach. Jesteśmy pismem DLA graczy. Taka subtelna różnica. A ty jesteś wiedźmin czy satanista? Bo jak to drugie, to zrób to, co wiedźmin doradził dżinowi. :)

Kolejny „pokrzywdzony"?

(...) Jest piękny poranek wstaję i z myślą o nowym czasopiśmie (CD-Action) udaję się do sklepu. Kupuję i czytam: ekstradema, ciekawe patche i trainery. Super! Patrzę na DVD!!! Myślałem, że mnie krew zaleje! Co wy sobie wyobrażacie - połowa na CD, a druga na DVD - chcecie od ludzi wyciągnąć więcej kasy.

Chcecie, aby kupowali dwie gazety.

Jak ktoś ma CD, to i tak DVD nie kupi, jak ma DVD, to nie ma powodów, by kupować wersję z CD. I ja ci dam „gazetę"...

Jak już to zróbcie tak, aby to, co na CD, było także na DVD?

Wszystko, co jest na CD, jest i na DVD. Natomiast nie wszystko, co na DVD, jest na CD - z przyczyn oczywistych: na DVD mieści się dużo więcej materiału.

Bo tak kupuję za tę samą kasę pół CD-Action!!!

<Dark Angel>

Tobie się wydaje, że robimy tak - dzielimy materiał tak, by trzeba było mieć CD i DVD, aby mieć wszystko? Ale kosmiczna brednia...

Ladies` Corner

To jest okropne! Czasami czuję się jak jakiś wybryk natury. Znam naprawdę wiele dziewczyn. I pośród tych dziesiątek jest TYLKO jedna, która podziela moje zainteresowania, a mianowicie gry komputerowe typu Baldur's Gate (moja ulubiona) Neverwinter Nights i tym podobne. Każda inna, z którą się spotkałam, interesuje się jedynie następującymi rzeczami: chłopaki, kosmetyki, dyskoteki i czasopisma dla dziewczyn! Kiedyś wpadł mi w ręce egzemplarz takiego pisemka (nie pamiętam tytułu) i załamałam się. Artykuły tam zamieszczone mnie dobiły. Tak jak CD-Action czytam właściwie od deski do deski, tak tamtego czytać po prostu nie byłam w stanie.

(...) Czasem to fajnie pograć na komputerze, wyżyć się, wyżynając całe miasteczko za pałę z matmy, ale przez to czuję się nieco nieswojo w towarzystwie dziewczyn kochających róż i kwiatki.

Aribeth

One za to wyrywają Barbie nóżki, kiedy nikt nie patrzy. A Kenowi... ech, aż trudno, i wstyd, mówić... One... One wyrywają mu... WŁOSY. Z KLATY!!!

Nie wiem, co mi się stało. Jakoś tak mi się zebrało na zwierzenia. Mieszkam w małym mieście. No - jakieś 40 000 mieszkańców. Nazywa się (chyba) Nowy Targ. (...) Wiecie, ja nie jestem maniakiem komputerowym. Po prostu krew mnie zalewa, kiedy mój kuzyn z innym kuzynem 24 godziny na dobę nawijają w kółko mniej więcej tak: „A wiesz co, ja już w Baldurze mam takiego krasnoluda na trzysta pięćdziesiątym drugim poziomie". „Eee, ja po raz trzydziesty PRZESZŁEM tysiąc dziewięćset dwudziestą pierwszą część Tomb Raidera". Można się zachlastać gumowym kurczakiem. Na śmierć (...). Niektórzy uważają mnie za warjjjjatkę. „Ty, patrz - to ta, co lubi czytać fantastykę i CDA". Ale ja się nie przejmuję, bo nie ma czym.

PS Jak sobie chcecie mnie zbluzgać, proszę bardzo. Moim marzeniem jest się pojawić w AR. I myślę, że mi tego marzenia nie odbierzecie. A tak w ogóle ja jestem taką troszkę psychiczną dziewczynką. I dobrze mi z tym. :-)))))

Larrrra/Crrrroft

Witamy w klubie!

Obsesja

Muszę powiedzieć, że CDA powinno być zakazane – tak jak narkotyki, bo uzależnia. Jak przeczytam jeden numer, po tygodniu wariuję i nie mogę się doczekać następnego. Wstaję rano w poniedziałek. Patrzę przez okno, a na nim same - SMUGgl. Szybko wychodzę z pokoju, by zapomnieć o CDA. Jem śniadanie i czytam gazetę, a tu jakiś facet sprzedaje diody ELD (!!!). Czym prędzej odrzuciłem gazetę i sięgnąłem po inną, tym razem angielską. Czytam jakiś artykuł i widzę: „ALL OR nothing". Boję się sięgnąć po rosyjską, bo pewnie okaże się, że historycy odkryli, iż IWAN Groźny był CZARNY. Do szkoły mam trochę czasu, no to włączam TV i akurat są wiadomości. Jakaś afera w sejmie, istna MAKABRA. No to wyłączyłem tę skrzynkę i idę do szkoły. Zaczynają się lekcje i gościu chwali się nauczycielowi, że na QN'IKU jeździł przez weekend. Na angielskim historyjka pt. The GHOST. Mało tego, opowiada o skradzionym GEMstone. Wracam do domu i włączam film, aby się rozerwać. Włączam „Lord of The Rings", a tam PEPIN i to z KROOTKIM mieczem... Mam tego dość. Wy jesteście wszędzie - po co wam reklama? Boję się nawet włączać religijne programy. Monopoliści...

Dregor :)

Pan'opticum,
czyli zaaakręcony, zaakręcony...

Pozwolę sobie zauważyć, że na tym forum (jak i na łamach czasopisma) panuje chamstwo, prymitywizm, infantylizm i ciemnota.

Ooo, znasz wszystkie moje cztery imiona? To miłe. :)

Użytkownicy posługują się słownictwem wulgarnym i obscenicznym, co rzutuje na ich negatywny wizerunek.

Tonie popol skiemu, hybadyba!

Trudno się jednak temu dziwić, gdy także redaktorzy nie przebierają w słowach. Sam widziałem te ich wysoce niekulturalne wypowiedzi w miesięczniku. Panowie, nie rozumiecie, że wasze słownictwo rani uczucia językowe moje i innych?

Naturalnie, że rozumiemy. Toż gdyby nie raniło, nie używalibyśmy go - nie byłoby radochy. A my lubimy wkurzać zgredów i zgredopodobnych oszołomów. :)

Wasze pismo staje się złym przykładem dla młodzieży. Zachowujcie się poważniej i nie błaznujcie. Kolejnym problemem jest sama tematyka strony i forum. Nie dość, że młodzi ludzie odrywają się od nauki i zamiast tego grają w te bezsensowne gry komputerowe, to jeszcze marnują czas na

toalecie gdy to czytam muszę uważać aby czasem się z nóg nie ześlizgnęło... to jest straszne.

Dimi: Ja ostatnio nie mam czasu na czytanie CDa, to wieczorkiem czytam zawsze jedną reckę albo art i tak przeczytam całe CDA, nawet gdy nie mam czasu ;-)

Dziadek Żniwiarz: Hehe, dzisiaj sorka od polskiego przyniosła na lekcję CDA nr 72 i czytaliśmy głośno Dresiadę. Ubaw był przedni! Cała lekcja na tym zeszła. Wniosek? Więcej parodii w Na Luzie!

Ciekawe, że tylko CDA - z branżowych pism - trafiło do szkół jako podręcznik :)... Hm...

TureK: W oczekiwaniu na nowy numer chyba się pouczę na sprawdzian z matmy, który mam w środę... bo później, jak będzie CDA to nie będę miał jak]:->

Tradycja...
czyli bluzgi i kontrbluzgi :)

Najpierw takie typowe, niemal oldschoolowe. :) Dużymi literami wyróżniono to, co uznałem za warte tego. :)

•(...) ARTYKÓŁ o Doomie3 jest nic nie warty... to samo było JUSZ wcześniej napisane obszerniej i z 20 razy więcej w necie .... i jak zwykle K•••A kolorowe wsatwki z Dooma 3 na całą stronę .... APROPO identycznie wyglądający ARTYKÓŁ o Doomie 3 był jakieś dwa miechy temu ....a wy ludzie dajecie się zrobić w C•••A jak nastolatki z Bravo albo inne różowe pisemka .... (tam także są robione żywcem przedruki poprzednich numerów...) (...) Mam 22 lata więc wyrosłem z takiego pisma ...

22-latek, a ortografia niezbyt inteligentnego 11-latka; styl tępego 10-latka, zaś bluzgi jak u 9-latka, który myśli, że jest macho i twardziel, bo powie głośno: k••• (ale jeszcze nie wie, co to znaczy). Z pisma może i wyrosłeś, jeśli wcześniej kiedykolwiek do niego dorosłeś, ale z mentalnego gówniarstwa - ani trochę.

kiedyś były w CDA naprawdę dobre ARTYKÓŁY ale teraz są to tłumaczone przedruki z zachodnich wydań gazet o podobnej tematyce ...

O, gdzie? Jakie? Które? (Koleś na te wszystkie pytania, zadawane przez fanów CDA, reagował mniej więcej „a ty dzieciak jesteś i haker (sic!) i sie od...", zaś mnie miał pogrążyć argument, że mam wrócić do piaskownicy i noszę jadalne stringi. No - noszę, noszę, ale co mu do tego? :) A żeby wrócić do piaskownicy, najpierw musiałbym z niej wyjść. BTW: w piaskownicy jest jak w życiu - jedni mają babki (z piasku), innym pozostały - dołki.

jak JUSZ wcześniej napisałem CDA zostało wykupione przez ANGLIKÓW ....

To ja też podam nową i zupełnie świeżą informację - Rosjanie zdobyli Berlin, Niemcy podpisali bezwarunkową kapitulację, koniec II wojny w Europie!!!

JUSZ kilka lat temu przejrzałem na oczy i nie kupuję takich rzeczy po prostu szkoda kasy ... Obrońcy CDA dorośniecie to przyznacie mi rację ...

Może nie „dorośnijcie", a „zgłupiejcie" - i wtedy faktycznie przyznają ci rację.

A tu coś dla wszystkich, którzy zarzucają CDA (i nie tylko) komercjalizację itd.

Gp_Reaper: Któregoś dnia, podcierając tyłek, przejrzysz na oczy i zobaczysz, że ten cholerny papier toaletowy (do którego notabene często porównują CDA) to wytwór chamskiej komercji! Po co normalnemu człowiekowi papier toaletowy, ręki nie ma? Przecież i tak potem trzeba umyć łapy! Nie daj się dłużej wykorzystywać przez obłudnych i zachłannych producentów papieru toaletowego - podcieraj się własną ręką!

Coś nietypowego. Na jednym z forów pewien osobnik zaczął dość pociesznie reklamować konkurencję, przeciwstawiając jej badziewne CDA. Nie będę tego komentował, bo zrobili to forumowicze. Ich postów jednak też nie zacytuję. Po prostu zobaczcie, jak zmieniały się kolejne „reklamy" - i domyślcie się - dlaczego... :)

1) Zachęcam do upowania gazety XX.
2) Kupujcie XX, CD-Action to badziew i wysiada w prównianiu z nim. XX to zajebista gazeta i cedeki dołączane do niej.
3) W XX jest wszystko co musi mieć dobra gazeta dżo płyt (...) długie recki i wogóle xx jest the Besr a ten nędzny cd niech się schowa. CD-ACTION to beznadzieja i hłam. xx rulez
4) Fajansiarze nie znacie się. To beznadziejne CD-ACTON przyćmiło wam oczy a tu zaraz wyrośnie prawdziwa potęga XX!!!!!!!!!

•CDA to s••• :/ już dawno przestałem kupować to „czasopismo". 18.50 za jakieś stare gry i kilka demówek?

Tu mogę tylko zarechotać (bluzgano nr 13/03). Niektórzy mają chyba standardowe bluzgi, jakie wysyłają co miesiąc i nie patrzą w ogóle, czy mają one sens, czy nie. Światowa prapremiera – starą grą? Jasne :).

niv: W MORDĘ JEŻA, gdzie takich jak Ty robią, bo chętnie takiego adoptuję i będę wyjmował od czasu do czasu z klatki dla rozweselenia (...) To może w Twoim mniemaniu idealne pismo

czytanie waszych wypocin. To nonsens. Ale czy to was obchodzi? Pewnie interesują was wasze zarobki? Nie mylę się?

Masz absolutną rację, człowieku. NAS interesują NASZE zarobki. To dużo zdrowsza tendencja niż interesowanie się zarobkami innych. To pierwsze to przejaw zapobiegliwości, a drugie - zawiści i wtykania nochala w nie swoje sprawy. Pojął aluzję?

A wy, drodzy czytelnicy i użytkownicy. Nie dajcie się oszukać. Najlepszym sposobem jest nienabywanie pisma.

Tekst sponsorowała redakcja pisma XXX? :)

Proszę też tych, którzy podzielają moje poglądy, o pomoc pod tym adresem [i tu link - SMG].

Krzysztof

Sprawdziliśmy ten link. Wygląda na to, że koleś biega po najróżniejszych forach i prowadzi krucjatę (czyli wstawia te same teksty gdzie popadnie). Swoją drogą, na pewnym forum poświęconym grom RPG dał taki „szoł", że normalnie ręce, nogi i majtki opadają. Poczytajcie parę „kfiatków":

Ja nie profanuję waszego forum, ja was nawracam na odpowiednie ścieżki. NO, CO WY WIDZICIE W TYCH DIABŁACH?!

Rogi, panie, rogi?

•Ostrzegałem was. (...) Starałem się was naprawić. Bez rezultatów. Lecz dość tego! (...) Dość tego chamstwa i głupoty.

Czyżby Krzy(sztof)żowiec chciał się pożegnać? Otóż nie...

Nie mam zamiaru więcej się z wami użerać! Podjąłem stosowne kroki. Poczekajcie kilka tygodni. Będą efekty. W końcu zapanuje porządek (...).

Ekhem - „mam wpływy", co? Ale tak groził nam 10-letni chłopiec parę lat temu... A jak myślicie, ile lat ma ten osobnik? Otóż...

•Dwa miesiące temu skończyłem 48 lat, jednak jestem młody duchem. Daję tego świadectwo w moich wypowiedziach.

Fakt, na ich podstawie dałbym mu ze 12 lat - góra.

•Ja tego waszego grania nie wytrzymam psychicznie!

Po co to mówić. To już widać.

•(...) Dlaczego ślepo naśladujecie Zachód? (...) Cała ta organizacja (UE) uosabia niebezpieczeństwa, jakie niesie Zachód. Przecież gry komputerowe wzięły się właśnie z Europy Zachodniej i USA. Spodziewam się, że już niebawem i Stany wejdą do wspólnoty!

USA będzie w Europie? Wtedy wyemigruję na Grenlandię, czyli do Australii.

•Niech tylko moi ludzie dojdą do władzy w tym kraju, wtedy... zamkną tę stronę i zabronią rozprowadzania gier - to ogłupia i prowadzi do demoralizacji oraz zahamowania rozwoju psychicznego młodego człowieka. Oby moi ludzie doszli do władzy!

Wypowiedź została stworzona z postów na forum CDA + kilka cytatów z innych forów. Uznałem jednak, że ich miejsce jest tutaj, a nie w „Schwytanych w Sieci". Jako ostrzeżenie. Przed pewnymi ludźmi aż rwącymi się, by zaprowadzić w Polsce własne ciekawe, a jakże „rodzinne" porządki. Będzie wtedy jak w tradycyjnej polskiej rodzinie - tatuś mówi, reszta z szacunkiem słucha. A jak nie - to w dupę ich, w łeb! Aż zaczną słuchać...

PC vs. konsola (ciąg dalszy)

Sądzę, że na konsole powstają gry specyficzne, z uwagi na ich zastosowanie, i na komputer również. (...) Ogólnie rzecz ujmując, gra na komputerze ma swoją specyfikę i kształtuje w jakimś stopniu klimat gry - tak samo na PSX. Chyba zgodzisz się ze mną, Adelo, że inne emocje ma człowiek, grając w Tekkena na konsoli niż np. w Warcrafta III na kompie? Tu nie chodzi o to, co jest lepsze, tylko o to, co kto lubi. Ja wolę klimat oferowany przez komputer. Na konsoli, owszem, jest lepsza grafika, lecz nie znajdę w wielu przypadkach gry na nią, jaka by mnie satysfakcjonowała i wywołała we mnie błogi stan spełnienia. A Tekken, Final Fantasy, Resident Evil mnie, niestety, nie pociągają. Jeszcze raz mówię: nie jest to kwestia wyższości jednego nad drugim, ale upodobań graczy. (...) I nie ma co się kłócić, bo obie strony mają rację i obie jej nie mają ^_(to tak, jakby Arab kłócił się z jakim Europejczykiem o wyższość wielbłąda nad koniem). To wszystko, co chciałem napisać. Dziękuję za uwagę ^_^.

Frenchman

Generalnie chodzi mi o to, że gry na konsolę cechuje właściwie jedna rzecz - efekciarstwo. Z efektem i dla efektu. Podczas gdy PC, który nie ma takich możliwości technicznych, stawia raczej na inne walory gier.

-- = =Godefro

Jak dla mnie - mocno kontrowersyjna opinia...

Sprawy techniczne

Ile czasu zajmuje proces produkcyjny (druk, tłocznia) czasopisma i czy zaraz po wysłaniu jednego numeru do druku bierzecie się z następny?

Skoro CDA pojawia się mniej więcej co miesiąc - chyba logiczne jest, że stworzenie jednego numeru właśnie tyle trwa. Co do dalszej części pytania - naczelni po zamknięciu np. nr 2/04, myślą nie tylko o 3/04, ale i o 4/04 itd. Ogół redakcji ma jednak te 2-3-4 dni nieco luzu (czytaj: więcej czasu na Wolfa po Sieci) niż zwykle.

Czemu właściwie z grona redakcyjnego odeszły dziewczyny (Jaspin i Kinga Mróz - nie wiem, może to ta sama osoba...)? Nie to, bym wolno kojarzył pewne rzeczy, ale jakoś mnie to wcześniej nie zainteresowało.

dejwut (big masta from kutno)

Dlaczego odeszły? Trudno powiedzieć. Może jednak (zawodowe) granie to męska sprawa? Nie wiem. Agnieszka odeszła, bo wolała mieć życie prywatne (dziennikarstwo to nie jest profesja na 8 godzin dziennie - tak naprawdę ja nigdy nie wiem, kiedy danego dnia wrócę do domu i czy będę miał wolny weekend) niż pracę. A Kinga... cóż, Kinga mieszka w Kanadzie, my jesteśmy w Polsce, a poza tym (co tu kryć) drogi Elda i Kingi w pewnym momencie się rozeszły. Ale dzięki temu mamy teraz Filipa ElDziczka. :)

Niczym Wikingowie?

Dziś, kiedy w drodze powrotnej z kiosku czytałem nowe CDA - spotkałem moich starych kolegów. Wyśmiali mnie, że czytam pisemka dla dzieci. Odpowiedziałem, że CDA czytają poważni ludzie, a nie takie tępaki jak oni. Skończyło się na rękoczynach. CDA wypadł mi z rąk i spadł na ziemię. Zobaczył to jakiś dwudziestolatek, który też miał w rękach CDA. Sprawił im taki łomot, że się oblizali.

- Fan Cda

Pamiętam taki film o Wikingach... Na uczcie u króla o coś się pożarli - i po chwili zadyma na całego: krew sikała po ścianach, głowy toczyły się po podłodze, wrzaski, łomot itd., itp. A król siedział z grymasem na twarzy, patrzył na bijatykę i pomrukiwał z niesmakiem „jak dzieci... jak dzieci...". No i faktycznie - tu zachowaliście się jak owi Wikingowie. Warto się tłuc o to, czy pismo jest dla poważnych, czy nie? Nawet gdyby CDA było dla przedszkolaków - co z tego? Czy ubędzie mi wieku/powagi, jeśli obejrzę - np. - Dobranockę czy przekartkuję Misia?

Niskie loty

Niesamowite, jak nisko może upaść człowiek. To, do jakiego poziomu zniżyliście się? Jestem waszym stałym czytelnikiem (nie tylko konsumentem) i po raz pierwszy w życiu nie miałem ochoty na dokończenie lektury Action Redaction. No, bo jak rany, ale na listy z opisami, jak to czytelnik z CDA w ręce idzie do toalety albo jak koleś narzeka, że dziewczyna nie chce z nim współżyć przez to, że czyta wasze czasopismo - nie widzę miejsca w AR. Jak bym chciał poczytać coś takiego, kupiłbym C.K.M. Rozumiem, że czasami was korci, by wydrukować jakiś debilny list (tylko nie odpisuj „taki jak ten"). :)

Jasne, taki jak... cholercia... :) Swoją drogą, chyba nie załapałeś odpowied-

powinno mieć gry, których jeszcze nie wyprodukowano??? Albo lepiej takie, których nawet nikt jeszcze nie wymyślił?! (...) A do Cda: tylko tak dalej, a z mojego nałogu przerodzicie się w obsesję, a może i religię :D.

• To czasopismo dla mas, ograniczonych ludzi którzy lubią sobie posłuchać jak to lamerzy redaktorzy wychwalają samych siebie i próbója być cool, a tak naprawdę nie reprezentując sobą nic.

To ja w takim razie chcę reprezentować ciebie - w tym momencie będziesz miał rację, bo będę reprezentował NIC. :) Aha! „chwała mi, ziomalowi!!! Siepacze precz!"

Tylko i wyłącznie cd-action przetrwało w polsce bo miało ogromne zaplecze finansowe w innych krajach europy

Tak, tak - zgarnęliśmy fundusze Unii Europejskiej przeznaczone na restrukturyzację rolnictwa - wcale tego nie ukrywamy. Dużo pomogła nam też angielska Izba Gmin i ta, no - Ela Druga czy jak jej tam. A Włosi opodatkowali każdą pizzę, aby nam sypnąć parędziesiąt mln $ miesięcznie.

(...) i jeszcze zdzierska cena - razem istna industrializacja, wręcz uprzemysłowienie rynku gazet.

Panie, to postmodernizm skwerku! A jak już używasz długich mądrych słów, sprawdź - co one znaczą...

serio-gdybym kupował cd-action miałbym uczucie towarzyszące kupowaniu lodówki lub grilla.

Czyli: znów kupuję coś, co mnie przerasta intelektualnie i czego rozumem objąć nie mogę? Hm.

a teraz nie jest wcale lepiej i niech nikt nie próbóje mnie teraz zaginąć argumentami w stylu :nawet nie umiesz poprawnie pisać po polsku ani nic z ortografia. może nie umie i pisać po polsku może jestem obcokrajowcem może właśnie macie zaszczyt czytać wypowiedz b.gates'a?? wiec niech się ktoś wysili....jeszcze tu wrócę:P

Spadaj the billu do Juesej. Jankie goł hom! Pacany get ałt! Polska nie dla tępaków! :P

Różności

Volt :(...) Ludzie, może wreszcie ktoś zada jakieś CIEKAWE pytanie redakcji?

RoZy: Daj wszystkim dobry przykład i bądź pierwszy

A oto wyniki głosowania na najlepszą grę w grudniowym wydaniu pism na jednym z serwisów: bezapelacyjnym zwycięzcą została gra Tony Hawk's Pro Skater 3 (36%). Na drugim miejscu Majesty Gold Edition (18% głosów). Not bad! :)

Gdy w Necie (i nie tylko) pojawiły się pogłoski o upadku pewnego pisma, zaraz się zaczęło...

•Hej, a tak właściwie skąd wzięliście tą informację??? (...) wierzycie tym oszustom i szubrawcom z Clicka??? przecież oni działają jak brukowce - zmyślają jakąś pikantną historyjkę i sru na łamy. Kto wie czy nie z polecenia CDA?? W końcu jedno wydawnictwo, a „tak szanowane pismo" jak CDa nie może schańbić się takimi informacjami, bo niedaj Boże wyszłoby na to że cieszą się z upadku konkurencyjnego pisma..

Tja. Zalecam lekturę wstępniaka z nr 12/03, w którym „szanowne pismo CDA" podało informację o tym, że pewne pismo nosem się już podpiera i stwierdziło, że bynajmniej płakać po nim nie będzie (choć i szampanów z tej okazji nie otwiera). O ile naturalnie umiesz czytać. Bo pisać nie za bardzo...

niej fazy do czytania owej rubryki.

Tylko po to, aby naśmiewać się z jego autora. Zgadzam się z tym, bo do tej pory było to zabawne, ale to, co wydrukowaliście w tamtym AR, jest po prostu żałosne (tylko nie odpisuj „tak jak twój list"). :)

Tak jak tw... Nie, no! Utrudniasz mi pracę!

Mam nadzieję, że wyciągniecie dzięki temu wnioski z tego, co zamieszczacie, a czytelnicy z tego, co piszą.

Freeze

Ja na razie wyciągnąłem flaszkę (coli) z lodówki, a co wyciągną czytelnicy po lekturze tego listu, to już ich problem, najwyżej ich zamkną za ekshibicjonizm.

Fróstrat Zone

1. Awenczer? :)

Pewnego razu jakiś koleś próbował mnie zbluzgać przez e-mail. Ani on pierwszy, ani ostatni. Zawsze się takich z ciekawości pytam o motywy bluzgów. Okazało się, że trafiłem na Mrocznego Mściciela (dysklektyka?)...

Dziesiądki mojich przyjaciuł zostało przez ciebie opiernych to jest moja zemsta na zapie****nym osyfowanym i opierdzianym Szmugleże, zwanym dupą.***

Aby zemsta smakowała, musi sięgnąć celu, a tu mam złe wieści - te twoje (a raczej wasze, bo takich jak ty jest nieco więcej, patrz niżej) niegramatyczne i żałosne bluzgi co najwyżej mnie rozmieszają, a chyba nie o to chodziło? :P

Ps: A sytuacja jest prosta. Każdy we jak umiera twoja komurka muzgowa... Samotnie...

Ajajajaj - kiedy jeden kowboj opowiedział ten jakże nowy dowcip drugiemu, to krowa, która szła obok, a to wcale nie była stara krowa, się wzięła - i zdechła. Ostrożnie z tymi gejzerami humoru, bo będą inne śmiertelne ofiary wśród trzody chlewnej i krówek - bo tylko takie stworzonka się nimi przejmują. Chcę też zauważyć, że w j. polskim mamy literkę „ó" - i czasem nawet ona występuje w niektórych wyrazach - np. komórka, mózg. Ale by to zapamiętać, trzeba mieć choć tę jedną komórkę... (nie tę w kieszeni, nie...). Zatem po co ja ci to mówię... Ops - dla ciebie: muwię.

A może wiesz, jak się nazwa Szmuglerz z dwoma komurkami muzgowymi? To szmugler z pijawką w dupie.

Z poważaniem
[wycięto dla dobra autora – red.]

A mówili, że bydło tylko w Wigilię ludzkim głosem się odzywa... :) Ale jak na takiego wołka/osiołka, wspiąłeś się na szczyty (starego) dowcipu. Tylko po co to „z poważaniem" na koniec? Psuje całe wrażenie. W każdym razie daj se siana, zasłużyłeś. :)

2. Thorus Wielki Zbój

Witajcie H! Mam do was H*** pytanie! Kiedy H*** ZBANKRUTUJECIE!? Jesteście Tacy Cienky że nie ma od was gorszych!***

Thorus

Odpowiedź na e-mail: ni H**** (*) nie wiemy, ale wróżka powiedziała, że stanie się to w trzy dni po twojej śmierci. Sam zatem możesz zdecydować – kiedy; np. weź dziurkacz i palnij się w głowę albo co - to szybciej będzie po nas. Idziesz na to czy może mamy przysłać Wanię do pomocy?

(*) Holendra, Latającego Holendra, w ubraniu z lateksu, rodem z lumpeksu

Gościu po tej odpowiedzi najwyraźniej nieco (?) się zirytował i wysmażył kolejny e-mail.

Słuchaj, śmieciu, to - że JA ciebie obrażam, to nie znaczy, że ty MNIE możesz obrażać!

Sprostujmy: ty mnie nie obrażasz, bo (patrz list wyżej) nawet nie potrafisz wspiąć się na taki poziom agresji słownej, bym to odczuł. Paroma ch*** (i to pisanymi z błędami) za diabła tego nie osiągniesz. To jakbyś za pomocą kilku pierdnięć chciał wejść na orbitę okołoziemską - nie da sie choćbyś nie wiem, jak się natężał. Co najwyżej się zes... w gacie z wysiłku. A ja ciebie też nie obrażam, bo to poniżej mej godności obrażać takie „IQ maliny". To jakby serio bić się z 5-latkiem. Nie wypada, bo zamkną za znęcanie się nad dzieckiem. Ja z ciebie ZLEWAM.

JA jestem WIELKI THORUS, a ty żałosne zero, istota niższa! Dam ci kilka rad jak ze MNĄ rozmawiać: po pierwsze MASZ się do MNIE zwracać PANIE, KRÓLU itp.

OK. U nas, w AR, to wszystko razem (królu, panie itd.) nazywa się „głupek". Zatem wedle twej woli – głupku. :)

- Po drugie MASZ MI beszczelnie nie odpowiadać chyba że ci pozwolę.

OK. Będę zatem odpowiadał bezczelnie, a szczelnie to się możesz zamknąć, głupku(*), o ile samodzielnie potrafisz trafić dolną szczęką w górną.

- Po trzecie jak MNIE obrazisz to MASZ MNIE błagać o przebaczenie.

Zatem traktuj każdą moją odpowiedź jako błaganie o przebaczenie, głupku, tak będzie prościej. :)

- Po czwarte MASZ pamiętać, że JA jestem istota wyższa, a ty podistota (czyli istota niższa)!!!

Tak, tak, gdyby głupota przekładała się na wzrost, to bez wątpienia byłbyś wielką istotą. Jak to mówiła moja dawna nauczycielka? „Gdybyś był tak wielki jak głupi, to byś mógł na klęczkach Księżyc w dupę pocałować". Ogólnie, jak mi się wydaje, musisz mieć bardzo małe niektóre części ciała (**) i stąd ta cała frustracja. Przykro mi z tego powodu - spróbuj to sobie może powiększyć albo co... Głupku. :P

(*) tytułuję go tak na jego wyraźne życzenie, pamiętajcie... Co ja mogę, skoro tego żądał?

(**) chodzi, rzecz jasna, o mózg

Ludzie & Ludziska

Mam pomysł, jak obniżyć jego cenę. Nie wiem, po co czytelnikom tak dobry papier. Myślę, iż na rzecz ceny można by było z niego zrezygnować, a dać bardziej szorstki. Najlepiej w rolkach. Wtedy ci, co by chcieli, to by sobie poczytali, a ci co was nie lubią, to by wasze pismo kupowali i z satysfakcją wycierali nim miejsce, w którym kończą się plecy, a zaczyna się część ciała wyraźnie podzielona na pół i posiadająca mniej szlachetną nazwę. Każdy byłby zadowolony. Na dodatek CD-Action byłoby pierwszym na świecie pismem sprzedawanym w rolkach! Zamiast pełnych wersji dalibyście kostkę klozetową. Cover CD mogłoby ewentualnie zostać, chociaż i tak większość wiesza je na żyrandolu lub obkleja nim sufit. Czyż to nie jest genialne? CD-Action byłoby wtedy pismem dla każdego. Przemyślcie to dobrze!

jamartin

Ten pomysł jest jak ów papier - wyłącznie do... :)

Mi się podoba wasze czasopismo i wogule, ale bardzo się śpieszę wiec pytam jak tworzyć strony internetowe ?

[???]

Ponieważ też się spieszę, odpowiem krótko: rób je szybko i dobrze.

Smuggler nie ma na imię Kalasanty. Wiem, bo sprawdzałem to na tym czarnym pasku (na prawo od wstępu) i nie było tam Kalasantego.

AAAAAA! Zwolnili mnie?! Czemu mi nikt o tym nie powiedział?! Teraz już rozumiem, dlaczego od dwóch lat nie dostaję pensji!!!

Powiedzcie mi teraz, gdzie jest stopka redakcyjna.

Deadline

Zwykle na końcu redakcyjnej nóżki. A tak naprawdę stopka redakcyjna to właśnie „ten czarny pasek na prawo do wstępu". I zmień ksywkę, bo jak widzimy słowo 'deadline', przechodzą nas dreszcze - coś jak grzesznik, który poci się, słysząc o PIEKLE...

(...) Konsole zajęły większą część rynku gier! Jak tak dalej pójdzie, będę musiał zdradzić PeCeta dla tej platformy... chlip, chlip. Jednak jakiś czas temu czytałem w konsolowym piśmie zapowiedź konwersji Mafii na PS2. „Zapowiada się znakomita gra, lecz mam wątpliwości co do grafiki. Przecież konsola nie jest w stanie udźwignąć tego, z czym radzi sobie PC". Niby nic nadzwyczajnego, ale zawsze miło przeczytać coś takiego...

domin

(...) Nic tak nie uczy pokory i myślenia jak wizyta (własnego listu) w dziale „Ludzie i Ludziska". Wiem coś o tym... :P

4as

Mój kolega, Toczek, wymyślił dla was wierszyk: Kto nie czyta Ce.De.A - ten jest eL.A.eM.A!

Ellamir

Czy EGM i GEM mają coś ze sobą wspólnego, no bo z EGM można łatwo GEM ułożyć, a ja jestem „bystry dwójkowy uczeń" i od to razu zauważyłem. :)

Jerycho

Ależ z ciebie trąba. :)

Apel w imieniu wszystkich biedaków, którzy zostali zjechani i okrutnie zbezczeszczeni przez plugawego Smugglera na łamach AR. Czy nie sądzisz, że ci „ludzie" z trochę innym poglądem na świat i waszą GAZETĘ zostaną perfidnie wyszydzeni przez pewnego kolesia, którego praca polega na poniżaniu głupszych od siebie.

Gdyby tak było, nie miałbym z kogo kpić. Dużo przyjemniejsze jest zresztą robienie łacha z mądrzejszych ode mnie. Zatem nie obawiajcie się, wam to nie grozi. :)

Kompletnie nie rozumiem, dlaczego na końcu AR podpisujesz się „Matoły Smuggler & Mr Jedi, dwa szczerbate zgredy". (Niezłe co?)

Byłoby niezłe, gdyby się rymowało. Jak to jest - wy teraz słuchacie i tworzycie hip hop, a ni cholery nie potraficie rymować, ani nawet trzymać rytmu, że o fristajlowaniu nie wspomnę. Ziomale, co jest? Ale doceniam, że potrafisz choć zdiagnozować własny poziom inteligencji celnymi słowami „kompletnie nie rozumiem". :)

Przecież wszyscy piszą do Smugglera i to chyba właśnie ten „bęcwał" na wszystko odpowiada. Może masz rozdwojenie jaźni, albo xywa Mr Jediego pasuje ci do głupawego zakończenia.

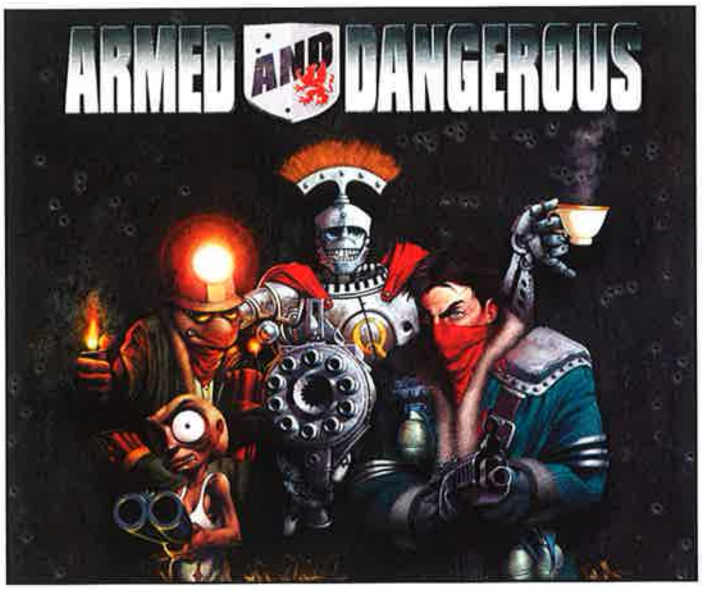
Nie, nie mam rozdwojenia. To nam dwóm wydaje się czasem, że nas jest jeden. Czyli - raczej mamy „społowienie" jaźni. Albo jesteśmy półgłówkami? Swoją drogą, was też jest dwóch, a piszecie „nie rozumiem". Czyżbyście też to mieli?

Z niepozdrowieniami,
Mietek & Wacek, co na ryju miał placek

Trza było nie spać obok krowy na łące.

Listy obśmiewali
Smuggler przy herbacie & duch Mr Jediego z sernikiem na klacie

Tipsy



Armed & Dangerous
Wpisz w opcji cheat:

DAJIGSUP - wszystkie cheaty (lista)
WAAAAAAH - Topsy Turvy
AMATINEE - wszystkie filmiki
MISSIONS - dostęp do każdego levelu
PRAYTOME - god mode
SHIELDME - niewidzialność
NDMRBLTS - nieskończona amunicja
SHOESIZE - wielkie stopy
EATGRENZ - wielkie ręce
VERYHIIQ - wielkie głowy
AMBULNCE - uzupełnia energię
SHOOTMOR - uzupełnia amunicję

Commandos 3: Destination Berlin
Aby odblokować cheaty, jako imię musisz wpisać: **SOYINCAPAZ** (można także wpisać ten kod w trakcie misji, po wcześniejszym wybraniu komandosa). Dzięki temu w czasie gry będą działały następujące klawisze:

[Ctrl] + [I] - god mode
[Ctrl] + [V] - niewidzialność
[Shift] + [X] - teleportuje komandosów do miejsca wskazanego kursorem
[Ctrl] + [-] - pokazuje FPS-y
[Ctrl] + [Shift] + [N] - do następnej misji
[Ctrl] + [Shift] + [X] - rozwala wszystkich wrogów

Contract J.A.C.K.
Naciśnij [T] podczas gry i wpisz:

ammo - amunicja na maksa
god - god mode
guns - wszystkie giwerki

Dungeon Siege - Legends of Aranna
Podczas gry naciśnij **[Enter]** i wpisz dowolny z poniższych kodów:

+sniper - bronie zasięgowe rażą na 100 metrów
+potionaholic - 3 Super Health i Super Mana
+zool - niepokonany (ale kod trzeba wprowadzać po każdym filmiku)
+checksinthemail - złoto na maksa
+drdeath - wszystkie statystyki ma maksa
+sixdemonbag - bardzo przyjemne zaklęcia przywołania

Gladiator: Sword of Vengeance
Kody wprowadza się tutaj poprzez edycję pliku: **settings.ini**, znajdującego się w głównym katalogu z grą. Za poleceniem wystarczy dopisać: = **1** - aby daną opcję włączyć, lub = **0**, by ją wyłączyć.

instagib - god mode
goreOverride - ustawia gore (ilość krwi na ekranie)
HUD - HUD
smartbomb - ?
weakThrax - ?

Lords of EverQuest
W czasie gry wciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz:

AllIsRevealed - wszystkie misje
BlingBling - 10 000 złota
Coinage - 1000 złota
IAmNotTheOne - przegrywasz
IAmTheOne - wygrywasz
KingMe - bohater awansuje na wysoki poziom doświadczenia
LayOnHands - uzdrawia jednostki
LetThemEatCake - wojsko awansuje o jeden poziom
LevelLord - bohater zyskuje poziom
ManaBoost - mana jednostki na maks.
ManaKing - jednostka nigdy nie traci many
MaxKnight - rycerze awansują na wysoki poziom
Omniscience - włącza/wyłącza fog of war
PowerBurst - jednostki awansują na wysoki poziom
SirKnight - rycerze awansują na wysoki poziom
StaminaBoost - wytrzymałość jednostki na maks.
StaminaKing - jednostka nigdy nie traci wytrzymałości
SuperShopper - dostajesz wszystkie upgrade'y
MenuBar - włącza/wyłącza belkę z menu
Pause - włącza/wyłącza pauzę

Korea: Forgotten Conflict
Naciśnij [F1], a potem użyj kombinacji klawiszy:

CTRL + M - nieskończona amunicja
CTRL + X - niewidzialność
CTRL + I - nieśmiertelność
CTRL + H - koniec misji

Dostęp do wszystkich misji
W menu wpisz: **HOSSANA.**

Pax Romana
Podczas gry włącz: **chat box** (ikona u dołu z lewej), i wprowadź dowolny z poniższych kodów:

wazaa - dostajesz 99 999 złota
drawFPS - wyświetla liczbę FPS-ów
cheatlist - lista cheatów

Secret Weapons Over Normandy
Odblokowanie X-Winga i TIE Fightera
By mieć do nich dostęp, w trybie Instant Action musisz przejść wszystkie 15 misji kampanii i wszystkie challenge missions.

Silent Storm
Aby wpisywać kody, najpierw musisz włączyć konsolę. Otwórz plik: **autoexec.cfg**, znajdujący się w katalogu **cfg** - w miejscu, w którym instalowałeś grę - i dopisz na końcu:

wirbelwind

Teraz podczas gry wystarczy nacisnąć [~], a następnie wpisać dowolny z poniższych kodów:

godmode 1 - god mode dla wszystkich członków drużyny
game_noai 1 - wyłącza sztuczną inteligencję
i_am_an_alien 1 - włącza przezroczyste ściany (po save/load)
getitem ### - dostajesz przedmiot o nazwie ###
setxplevel # - wszyscy członkowie drużyny awansują na poziom #
cheat_showall 1 - wszyscy wrogowie stają się widoczni

Uwaga!
Jeśli zamiast **1** wpiszesz **0**, wyłączasz dany kod.

SpellForce: The Order of Dawn
Podczas gry włącz konsolę klawiszami [Ctrl] oraz [ ]] (zamknięcie nawiasu kwadratowego). Pojawi się okienko, w którym wystarczy wpisać dowolny z poniższych kodów:

Application:SetGodMode(1) - god mode
Application:SetNoManaUsage(1) - nieskończona mana
Application:FastHeroCast(1) - szybkie tworzenie bohaterów
Application:SetBuildingFastBuildMode(1) - szybkie budowanie
Application:SetFigureTechTreeMode(1) - wszystkie jednostki
Application:GiveMeGoods(99999) - dodaje surowce
Application:SetBuildingTechTreeMode(1) - wszystkie budynki

Uwaga!
Niektóre kody nie będą działały, jeśli gra nie została spatchowana do wersji 1.02.

Taxi Racer 2
Tipsy działają zarówno w edycji London, jak i New York. W czasie gry wciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

addcash - dostajesz trochę gotówki
nextmission - przechodzisz do następnej misji
failmission - przegrywasz misję
rock - włącza god mode
god - włącza god mode
gimmeallmissions - włącza tryb Cruise
freecam - włącza tryb Fly
jump - włącza skakanie (naciśnij lewy klawisz **[Shift]**)
speed - włącza turbo (naciśnij lewy klawisz **[Shift]**)
teleport - włącza teleportowanie (naciśnij klawisz [R] - cel wybierany losowo!)
cameraeditor - pokazuje kamery
carcamedit - możesz przesuwać kamery
setlight - pokazuje ustawienia świateł
shownodes - pokazuje węzły (nodes)
showsounds - pokazuje linie dźwięku (sound line)
exit - wyjście z gry

Urban Freestyle Soccer
Kody do wpisania w cheats menu
A11T3AM5 - odblokowuje wszystkie drużyny
Z26BEXW8 - tryb Micro Soccer
WIMP AI - słabi przeciwnicy
SPEEDY01 - nieskończone Turbo
MAXSKILL - umiejętności na maksa
GM2OPEN8 - odblokowuje wszystkie tryby gry
5Y104D9A - odblokowuje drużynę The Streetballers
E06J3CT5 - dodaje nowe przedmioty

UWAGA!
KOLEJNA LAWINA NISKICH CEN

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

Age of Wonders: Magia Cienia 93,90
American Conquest (PL) 109,90
Batman Vengeance (PL) 72,90
Battlefield 1942 109,0
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) 164,90
Beyond Good & Evil (PL) 94,90
Big Mutha Truckers 79,00
Bowling (kręgle) 19,90
Bounty Hunter Mace Griffin . 123,90
C&C Generals Zero Hour 79,00
Championship Manager 4 (PL) .. 132,90
Chrome (PL) 89,00
Colin McRae Rally 3 (PL) 89,90
Comanche 4 34,90
Commandos 3 Destination to Berlin 134,90
Delta Force: Helikopter w ogniu (PL) 92,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) 92,90
Dino Crisis 79,00
Echelon: Wojownicy Wiatru (PL) .. 52,90
Empires: Dawn of the Modern World 164,90
Enter the Matrix 99,90
Etherlords II (PL) 29,00
FIFA 2002 Classic 39,90
Ghost Master (PL) 92,90
Gothic 2 (PL) 92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) 124,90
Grom (PL) 92,90
Gry karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
GTA III 39,90
GTA: Vie City 119,00
Half Life Bestseller 49,90
Harbinger (PL) 76,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) 46,00
Harry Potter Komnata Tajemnic 119,00
Homeworld 2 123,90
Hugo gorączka czarnych diamentów 76,90
Hugo: Smakkaball (PL) 72,90
Hugo tropikalna wyspa 2 76,90
Hugo Bohaterowie sawanny .. 76,90
Hulk 92,90
Icewind Dale II (PL) 53,90
IŁ 2: Forgotten Battles (PL) . 92,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb ... 152,90
Iron Storm 49,90
Jazz jack rabbit 29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90
Kangurek Kao 2 53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL) .. 93,90
Lionheart 92,90
Lock On Air Combat Simulation 134,90
Mafia (PL) 62,90
Master of Orion 3 49,90
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack) 134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,00
Morrowind (The Elder Scrolls III) . 53,90
Napoleon (PL) 96,90
NBA 2004 139,00
NHL 2004 139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K. 94,90
Patrician III Rise of the Hanse .. 93,90
Piraci z Karaibów (PL) 93,90
Złota Edycja Nevewinter Nights .. 99,00
Nosferatu (PL) 69,00
Paradise Cracked (PL) 76,90
Polanie II 72,90
Port Royale (PL) 92,90
Post Mortem (PL) 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe .. 25,00
Piraci Nowego Świata (PL) .. 94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 39,90
Railroad Tycoon 3 119,00
Rainbow Six 3: Raven Shield .. 93,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) .. 59,00
Reah dvd/CD 42,90
Reah+Schizm 59,00
Republika: Rewolucja (PL) .. 132,90
Runaway a Road to Adventure (PL) 72,90
Quake Gold 109,00
Salammbo (PL) 72,90
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90
Schizm + Reah (DVD) 65,90
Sim City 4 (PL) 119,90
Sim City 4: Rush Hour 73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims balanga (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje bestseller (PL) . 74,90
Splinter Cell PL 69,90
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy ... 165,00
Syberia (PL) 49,00
Sudden Strike 2 96,90
Taxi Challenge 29,90
Taxi driver 27,90
TOCA Race Driver 49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness 132,00
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL) 94,90
Twierdza Krzyżowiec (PL) 74,90
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior 92,90
Warrior Kings: Wielkie Bitwy . 94,90
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne 99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień 133,90
Will Rock 92,90
World War II: Frontline Command (PL) 92,90
Worms 3D (PL) 93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL) 94,90

Fifa 2004 – 135,00
Need for Speed: Underground – 134,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII – 79,00
Rayman 3 Hoodlum Havoc (PL) – 59,00
Prince of Persia: Piaski Czasu (PL) – 114,90
Big Mutha Truckers (PL) – 74,90
GTA III (PL) – 39,90 – Koszulka gratis!
NHL 99 – 19,90
NBA Live 99 – 19,90
Madden NFL 99 – 19,90
Populous the beginning – 19,90
Freedom Fighters – 135,00
Beyond Good & Evil (PL) – 94,90
Max Payne (PL) – 59,00
Max Payne II The Fall of Max Payne – 135,00
Chessmaster 9000 – 39,90
No One Lives Forever 2 – 39,90
Lord of the Rings: The Return of the King (PL) – 154,90
Rim: Wojna o planetę – 9,90
Fighter Pilot – 14,90
Aquarium – 14,90
Future Cop L.A.P.D. – 19,90 – Nie działa z XP
Command & Conquer Generals Zero Hour – 79,00
Blitzkrieg (PL) – 119,90
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień (PL) – 133,90
Harry Potter - Mistrzostwa Świata w Quidditchu – 109,00
XIII (PL) – 94,90
Warhammer 40K: Fire Warrior – 93,90
Shogun: Total War – 39,90
Nuclear Strike – 14,90 – Nie działa z XP
TimeAlarm – 50% – 15,00 – Ochroni twój pokój przed intruzem, program+czujka! – Nie działa z XP
Dungeon Keeper 2 – 39,90
Theme Park World – 39,90
Red Alert – 39,90
B-17 Flying Fortress The Mighty 8th – 39,90
Call of Duty (PL) – 134,90
Sims Abrakadabra (PL) – 74,00
Star Wars: Knight of the Old Republic – 154,90
Half Life Generacja – 89,90
Half Life Bestseller + Counterstrike – 49,00
Deus EX – 39,90
Medal of Honor: Breakthrough – 74,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) – 124,90
Rainbow Six 3 Raven Shield (PL) – 59,00
Syberia (PL) – 49,00
Devastation (PL) – 49,00
Silent Hill 3 (DVD) – 119,00

Człowiek gór 14,90
Diamenty 14,90
Dzikie Gęsi 14,90
Imperium Azteków 14,90
Indyki deluxe 14,90
Max i Maria na zakupach 14,90
Kart Challenge 14,90
Kurka Wodna 2 19,90
Kurka Wodna 2: Popłoch w kurniku .. 19,90
Brydż 19,90
Casino 19,90
eJay Dance 3 (PL) 19,90
Hopmon 19,90
Kurs prawa jazdy 2003 19,90
Maluch Racer 19,90
Movie Studio Boss 19,90
Live Billards 19,90
Pasjanse 19,90
Przeklęta Ziemia 14,90
Search & Rescue IV 19,90
Wnerwiony Działkowicz 19,90
Shadow Company 14,90
Soldi 14,90
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów 25,00
C&C Tiberian Sun 39,00
NHL 2002 39,00
FIFA 2002 39,00
Need for Speed 5 Porsche ... 39,00
Shogun Total War 39,00

Defender of the Crown(PL) 9,90
Conflict zone 9,90
Opsys PL 9,90
RIM - wojna o planetę PL 9,90
Resurrection 9,90
Megarace 3 PL 14,90
Crime Cities 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 . 19,90
Dethkarz 19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz 19,90
Rage of Mages Necromancer . 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars 19,90
Mortyr 19,90
World War III PL 19,90
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (PL) 39,90

Ambient dub 25,00
Dance 25,00
Future wave 25,00
Hard house electro 25,00
Klimatyczne brzmienia 25,00
Techno power 25,00
Hip hop 1 25,00
Hip hop 2 25,00
Hip hop 1&2 39,00
Hip hop 3 25,00
Minimal techno trance 25,00
Music party system 1 25,00
Music party system 2 25,00
Midi power 14,99

Partners (PL) – 49,00
Praetorians (PL) – 69,00
Władca Pierścieni: – 39,90

Magix Soundpool 5 – 79,00
Ponad 5000 sampli. Strictly 80's, Disco/House vol.2, Hip Hop vol. 3, Techno Trance vol.4, Pop Rock 2001. 5 x CD.

Magix Soundpool 6 – 79,00
Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.

Magix Soundpool 7 – 79,00
Ponad 5000 sampli. Techno/Trance 5, Nu Metal, Easy Listening, World Music, Special FX. 5 x CD.

Magix Soundpool 8 – 79,00
Hip Hop 4, Disco house 3, Electro lounge, Strictly 80's, Film Music/Classic. 5 x CD. Nowość!

Magix CD&DVD burnR deLuxe – 99,00
Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.

Magix techno maker – 49,00 – POLSKA INSTRUKCJA
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

Magix Music Maker 2003 – 119,00 – POLSKA INSTRUKCJA
Twoje nowe narzędzie pracy.

Magix Music Maker 2004 – ~~450,00~~ 399,00
Dostaniesz 5 płyt z przyprawami GRATIS!

Magix movies to CD&DVD – 129,00
Obróbka filmów na domowym PC. Przygotowywanie prezentacji. W sprzedaży również Magix Pictures to CD & DVD zapanuj nad swoją kolekcją zdjęć cena: 129,00 zł

Magix Video 2.0. DeLuxe – 259,00
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa. W sprzedaży również Magix Video DeLuxe 2.0 Plus cena: 439, 00 zł

Magix audio PC cleaning lab – 39,90
M.in: odszumianie, eliminację trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

Magix Hip Hop Music Maker – 49,00 – POLSKA INSTRUKCJA
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów.

MAGIX see hear feel create

EXE DAK www.fajny.pl GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NEC Jaki monitor – taaaka zabawa!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.

BIGGER IS BETTER!!!

Dystrybutor gry: **CD PROJEKT**

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Więcej informacji: www.nec-mitsubishi.pl

Monitory **NEC/Mitsubishi** oraz gra **WORMS 3D** dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

Worms 3D © 2003 Team17 Software. Licencjonowany wydawca: SEGA Europe Limited. Produkt Team17 Software. Team17 Software i Worms 3D są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Pomyslodawca serii: Andy Davidson. Wszystkie prawa zastrzeżone.